スーパーファミコン®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
THE SKY DREAM
取扱説明書
航空王をめざせ
エアマネジメントII
KOEI
SHVC-AG

使用上のご注意

●ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

●テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。

●長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をしてください。

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解しないでください。

●端子部に手を触れたり、水にぬらす等、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。

●スーパーファミコンにプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

トラブルについて

お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合等は、ゲームカセットに、故障内容を書きそえて、下記の当社あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題点等、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。

2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障等、当社の責に因らない事由での動作不良の場合は、3000円にて有償交換いたします。

3．お客様の不注意でカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。

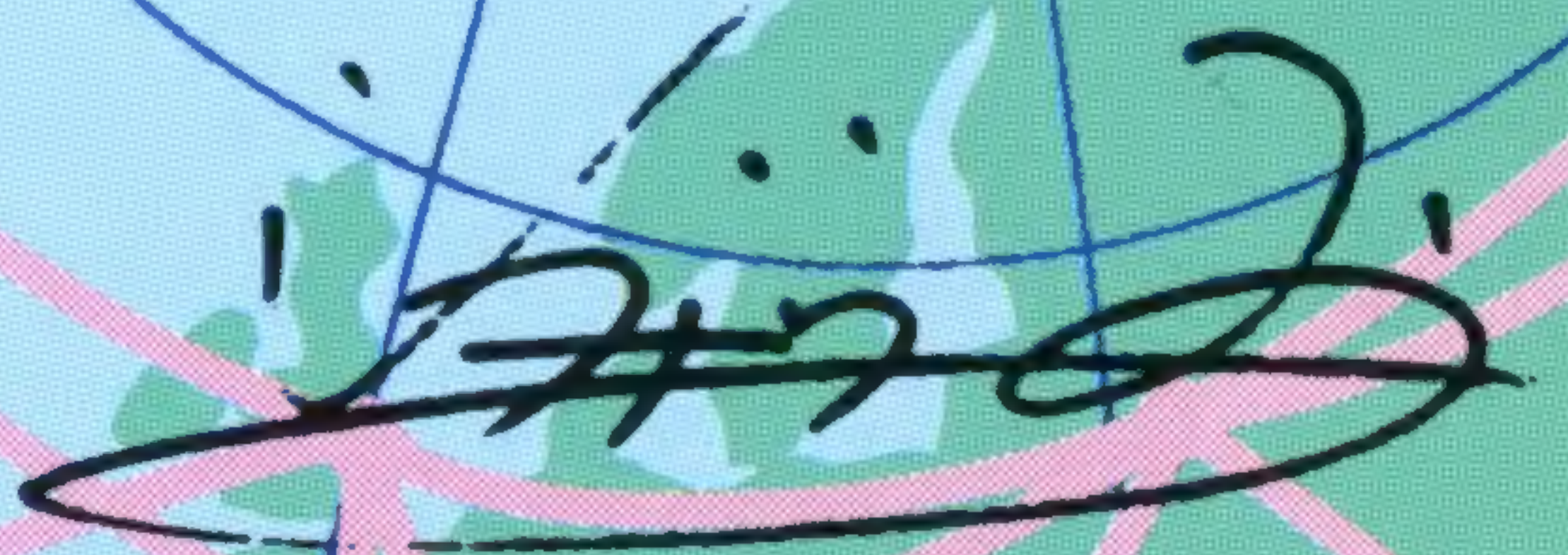
●不良品の検査・交換等には、多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物等に現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損等については当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」でお送りくださいますようお願い申しあげます。

〒223 横浜市港北区箕輪町 1—23—3　株式会社 光栄

SFC『エアーマネジメントⅡ・航空王をめざせ』ユーザーサポート係

電話 045-561-6861（受付時間 月～金10:00～12:00、13:00～17:00）

はじめに

航空会社の経営は、近年ますます難しくなったといわれます。1990年代に入ってからは、特に顕著になって人々を驚かせています。ここ数年、頻繁に報道されているように、世界に名を知られた有名なエアラインが、会社更正法の適用を受けたり、倒産していきました。数年前には信じられなかったような出来事が、現実に起きているのです。

前作『エアーマネジメント・大空に賭ける』では、私の航空業界への憧れを込めて、この業界に賭ける人々の夢を表現しました。しかし、現実の航空業界は、もっとハードな世界であるようです。そこで、より現実感あふれ、さらにゲームとして楽しめるような続編をと考えて誕生したのが、本作『エアーマネジメントII・航空王をめざせ』です。

本作では、航路拡張の基本ともいうべき航路拠点を設け、そこ以外からの航路開設をできないようにしました。また、エアラインの宿命ともいえる競争の原理も強化しています。航路を拡張し、多くの旅客を獲得し、利益を上げ、さらに新たな航路を延ばしていく。単純そうですが、なかなか難しいものです。

慎重に、また大胆に航路を広げ、だれにも真似のできないあなただけのエアラインを自分の手で造り上げてください。

シブサワ・コウ

CONTE

NTS

※　ゲーム中で使用している都市、航空機などのすべてのデータは、架空のものです。実際のものとは異なります。

♫ エアーマネジメントⅡのサウンド

『エアーマネジメントⅡ・航空王をめざせ』の音楽は、各地の民族音楽や地域のイメージに、軽快でポップな要素を取り入れた楽しいサウンドとなっています。

♫ 作曲者のプロフィール

岩崎（いわさき）　琢（たく）　1968年生まれ。東京芸術大学作曲科卒業。在学中よりNHKなどのTV音楽・プロモーションビデオ音楽の作曲や、イベント演奏（ピアノ・シンセサイザー）など幅広く活動してきた。最近では、アイドル西野妙子やシンガー橘いずみなどに曲を提供するほか、編曲も多く手がけている。ゲーム音楽作曲の経験も豊富で、前作『エアーマネジメント・大空に賭ける』のサウンドは大好評を博した。ヴァラエティに富んだ曲を創り出す彼の才能は、とどまるところを知らない。

Ⅰ. エアーマネジメントⅡの世界へ

『エアーマネジメントⅡ』とは

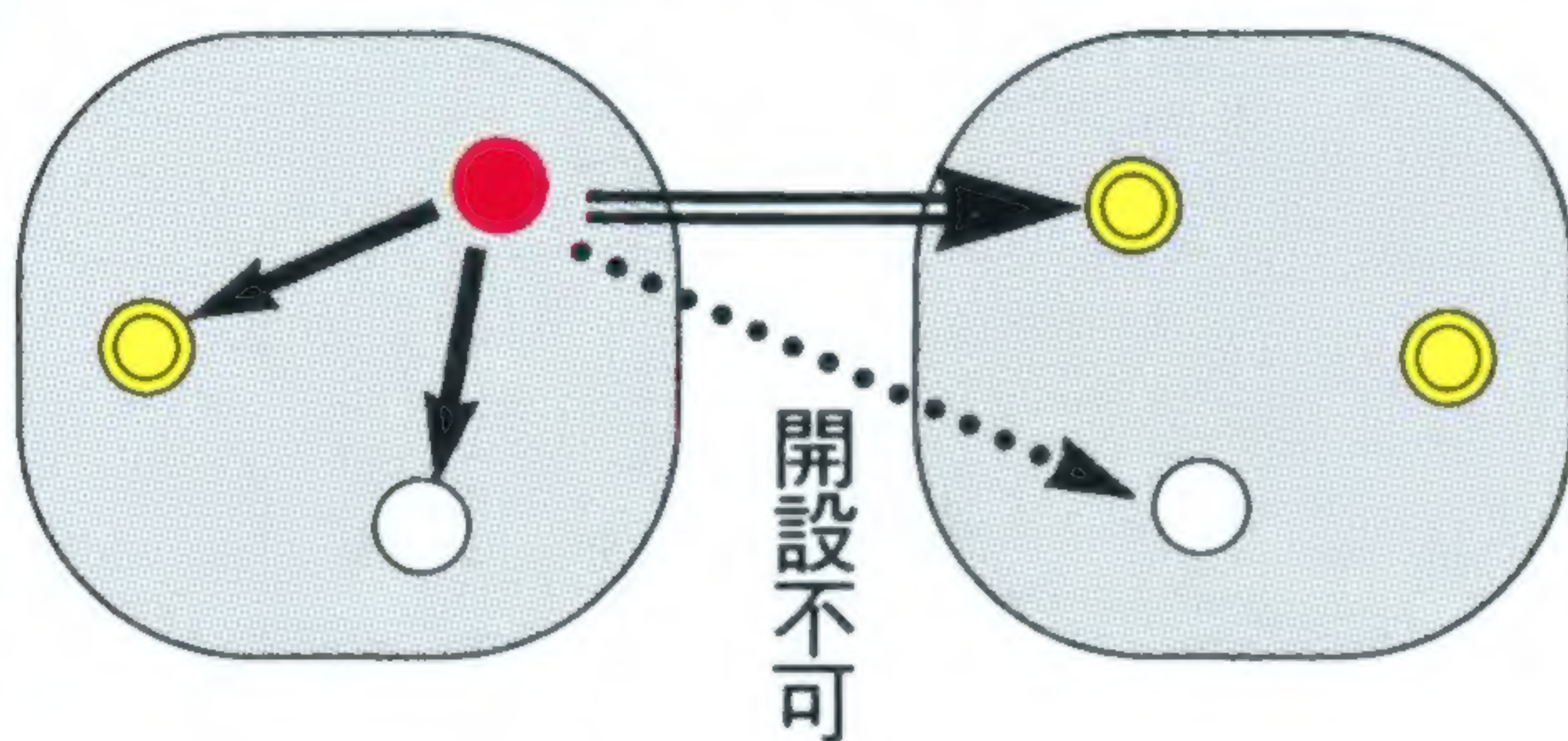
『エアーマネジメントⅡ』は、航空会社の経営をテーマにしたビジネスシミュレーションゲームです。プレイヤーは、1都市を拠点にして、エアラインを経営しています。航空業界は、多数社の参入によって競争は日増しに激しくなるばかりですが、プレイヤーは、本社都市を中心に航路を拡張し、多くのエリアでライバルよりも大勢の旅客をつかんで輸送し、自社を世界一のエアラインに育て上げることをめざします。

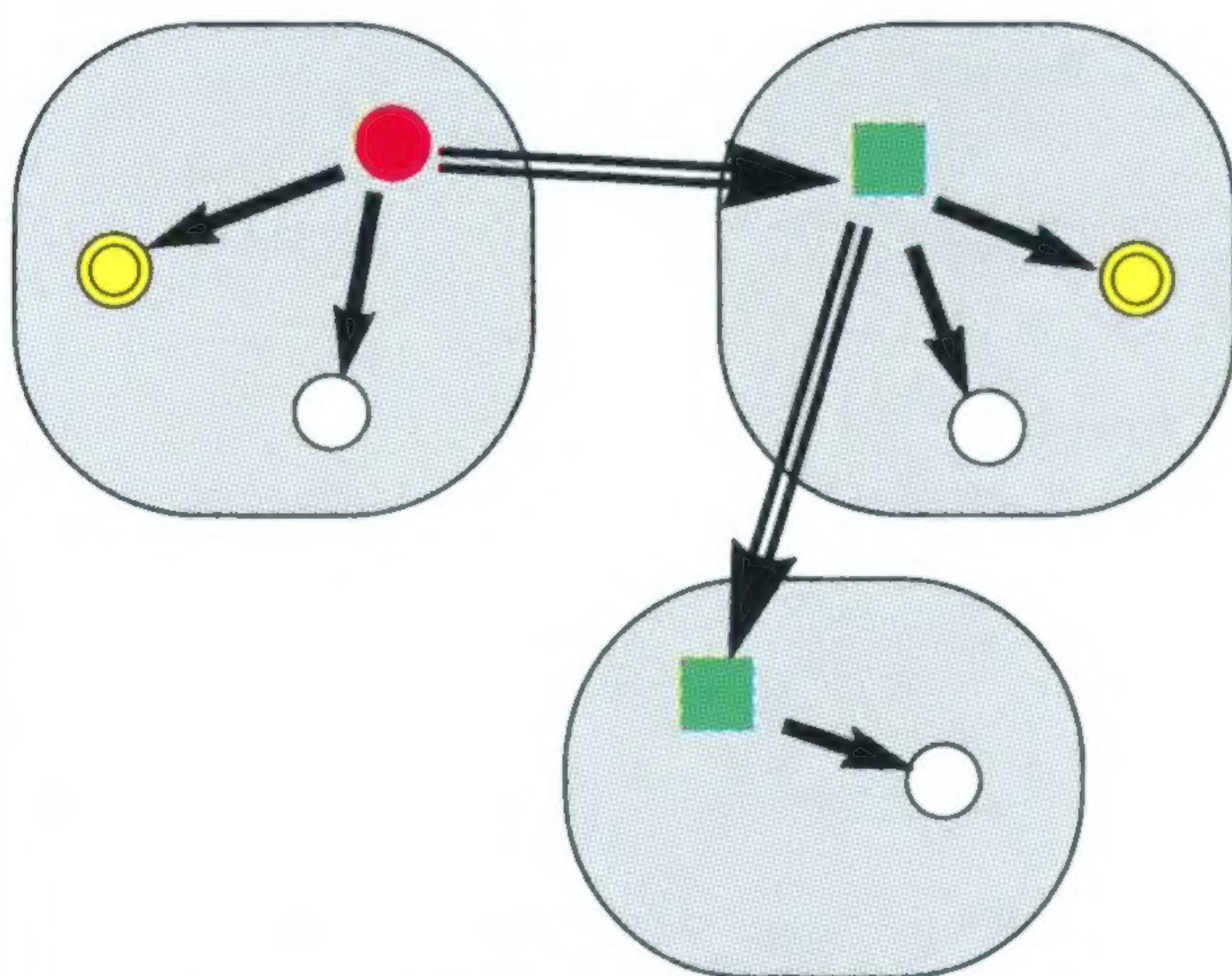
ゲームの決まり

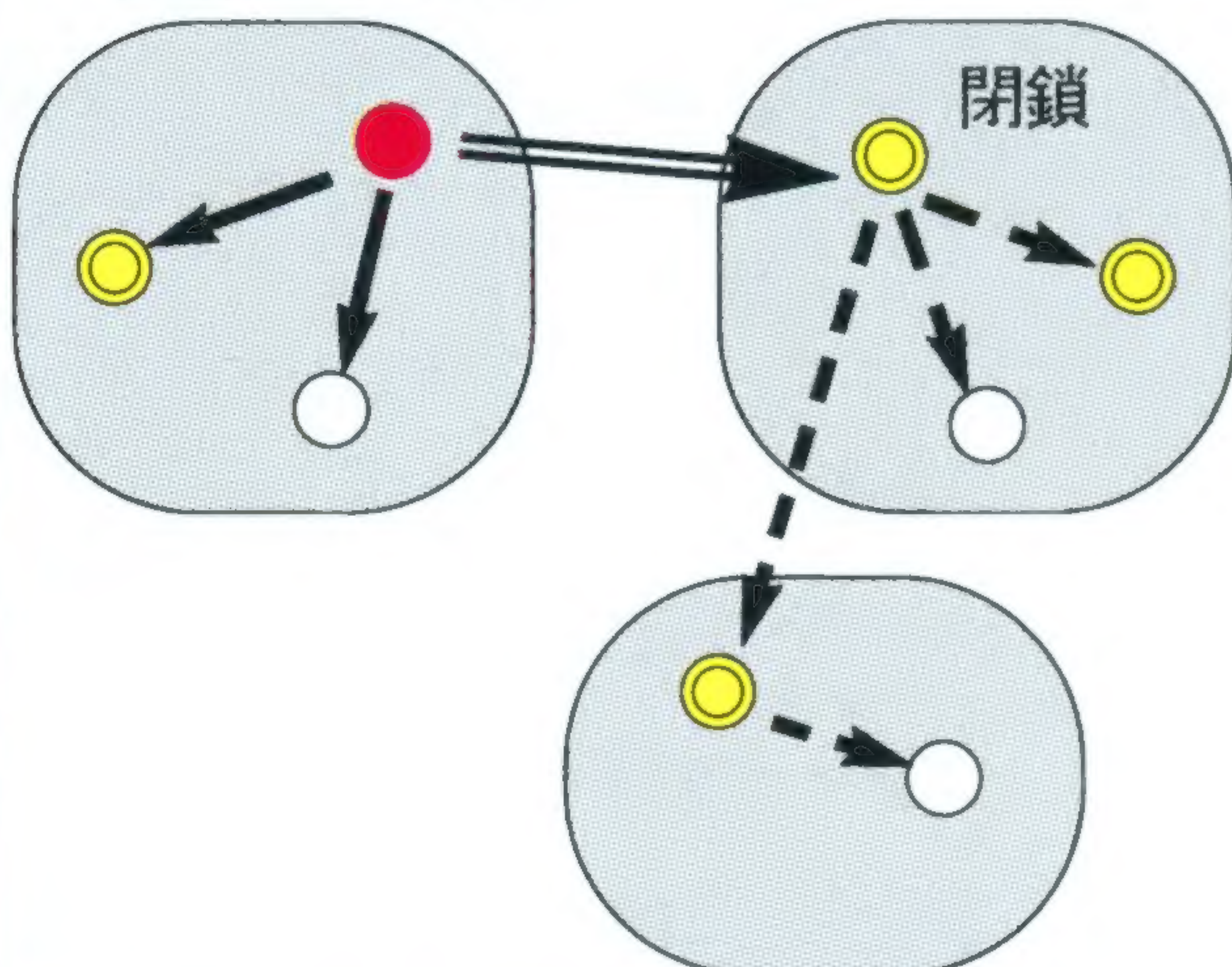
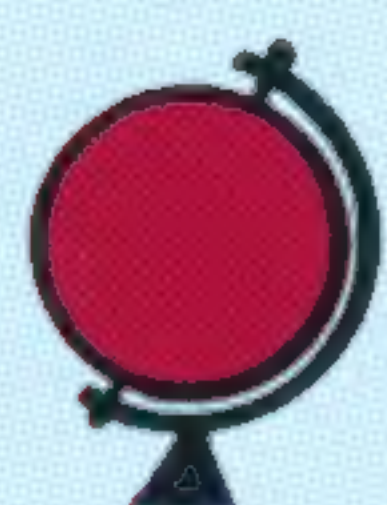
ゲーム世界は、7つのエリアに分かれています。各エリアの中には、主要都市と周辺都市と呼ばれる2種類の都市があります。プレイヤーはまず、好きなエリアの主要都市から1都市を選び、そこに本社を置きます。本社があるエリアを本社エリアと呼びます。本社のある都市（本社都市）からは、本社エリア内にあるすべての都市と、各エリアの主要都市の1つに航路を延ばすことができます。エリア内の航路をエリア線、エリアを越える航路をワールド線と呼びます。同じエリア内にある複数の主要都市にワールド線を開設することはできません。本社以外のエリアでワールド線によって結ばれた主要都市には、支社を建てられます。支社

はエリア内で１つだけ建てられます。支社のある都市（支社都市）からは、本社都市と同じようにエリア線・ワールド線を開設できるようになります。

● 本社都市　○ 周辺都市
◎ 主要都市　■ 支社都市
━ エリア線　═ ワールド線
‐‐ 閉鎖される航路

①ワールド線の開設

①ワールド線は、本・支社都市から他エリアの主要都市に向けて開設できる。

②支社の役割

②支社都市の役割は、本社都市と同じ。支社都市からは、エリア線・ワールド線が開設できる。

③支社の閉鎖

③支社を閉鎖すると、その支社を起点としたすべての航路が、支社と同時に閉鎖される。

目標とゲームオーバー

次の条件を同時に満たしたとき、プレイヤーは目標を達成したことになり、ゲームは終了します。

A．本社エリアで年間旅客数がトップであること。

B．年間旅客数がトップであるエリア数が、ゲームレベルで規定された数以上であること。

C．すべてのエリアに支社があること。

D．資金がプラスであること。

次のようなとき、プレイヤーは敗北したことになり、ゲームは終了します。

A．資金マイナスが１年間続いたとき。

B．他のプレイヤーが勝利条件を先に満たしたとき。

C．ゲーム開始後20年が過ぎたとき。

シナリオ

年代の異なる４つのシナリオがあります。どれでも世界の都市からプレイヤーの本社を置く都市を選べます。シナリオ、レベル、本社都市によって、ゲーム開始時に与えられる資金や保有機などの条件がいくつか異なります。

シナリオ１	1955～1975
シナリオ２	1970～1990
シナリオ３	1985～2005
シナリオ４	2000～2020

Ⅱ.ゲームを始める前に

操作について

コントローラーは、Ⅰ・Ⅱどちらでも使用できます。

Lボタン　Yボタン　Rボタン　Xボタン　Aボタン

✚ボタン　STARTボタン　Bボタン

Aボタン………… 決定・YES・ターン末のデータの画面切替

Bボタン………… キャンセル・NO

Xボタン………… エリアマップとコマンドの切替

Yボタン………… エリアの切替

✚ボタン………… 選択・会社別結果報告の表示切替

L／Rボタン…… エリアの切替

STARTボタン…… ゲームスタート・全航路表示画面とMAIN画面の切替

ゲームのセット

ROMカセットをスロットに差し込み、本体の電源を入れてください。オープニングが始まります。好きなとこ

ろでSTARTボタンを押すと、メニューが表示されます。

NEW GAME
CONTINUE

新しくゲームを始めるとき

1．メニュー選択

メニューからNEW GAMEを選んで、決定します。

2．シナリオ選択

4つのシナリオの中から、プレイするシナリオを選んで、決定します。

3．レベル選択

ゲームレベルを選んで決定します。レベルの数字が大きいほど難しくなります。

4．プレイ人数設定

プレイヤーの人数（0〜4）を選んで決定します。

5．本社都市選択

各プレイヤーの本社都市を決めます。エリアを決めた後、緑色で表示されている都市の中から選びます。Bボタンでエリア選択に戻ります。1つのエリア内には、複数のプレイヤーが本社都市を選べます。1つの都市には、1プレイヤーの本社都市しか設定できません。

6．会社名・カラー変更

各社の名称と会社カラーを決めます。あらかじめ登録されている名前とカラーを使用するときはEXITを、変更するときは名前変更またはカラー変更を選びます。どちらを変更するときも、最初に変更する会社を選び、全社の設定が終了したらEXITを選んで決定します。

●名前変更　入力できる文字はカタカナ・アルファベットの２種類です。入力したい文字を１文字めから順に選んで、決定します。入力の途中でBボタンを押すと、直前の１文字を削除します。最大７文字まで入力できます。７文字に満たない名前を入力するときは、最後の文字を入力後、ENDを選びます。

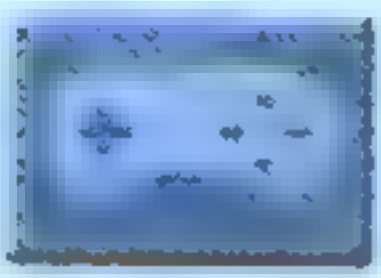
●カラー変更　基本となるRED（赤色）、GREEN（緑色）、BLUE（青色）3色の配分を変更して、カラーを変えます。配分を変えたい基本色を✚ボタンの↑↓で選び、←→で量を変更します。配分量はバー上に表示され、緑色のバーが長くなるほど、その基本色が多く配分されていることを示します。１社の配分が終了したら、Aボタンを押します。

7．確認

設定した内容が表示されます。間違えたとき、決めなおしたいときはBボタンを押すと、シナリオ選択に戻ります。このまま始めるときは、Aボタンを押します。

ロード

ゲームをセーブ（SAVE→P.12）したところから再開します。メニューが表示されたら、CONTINUEを選びます。表示される２つのセーブデータから、ロードしたいデータを選んでAボタンを押します。

デモプレイ

新しくゲームを始めるときに、プレイヤーの人数を０

にすると、デモプレイが見られます。デモプレイを終了するときは、リセットボタンを押します。

システムコマンドについて

コマンド（コマンドについて→P.23）のひとつです。画面では と表示されます。セーブ、終了、サウンド設定の変更などを行います。

SAVE

ゲームの内容を記録します。データは2つまでセーブできます。記録したい箇所を選んで、決定します。

ANIMATION

アニメーションのON／OFFを設定します。

SOUND

サウンドの環境を設定します。

- BGM　BGMのON／OFFを設定します。
- EFFECT　効果音のON／OFFを設定します。
- STEREO　BGMをステレオ／モノラルに切り替えます。

MESSAGE

メッセージの表示速度を切り替えます。FAST（速い）、MEDIUM（ふつう）、SLOW（遅い）の3段階があります。

GAME END

ゲームを終了します。セーブしていないと、そのデータはなくなります。ゲームをやめるときは、リセットボタンを押しながら、電源を切ります。

Ⅲ. ゲームの概要

この章では、ゲームの画面とゲームの進め方について説明します。

画面の種類と見方

全航路表示画面

プレイヤーの持つ全航路が表示される画面です。ターン（命令を出す機会）の最初に表示されます。黒字の航路は黒線で、赤字の航路は赤線で表示されます。ワールド線は太い線で表示されます。

MAIN画面

プレイヤーが自分のエアラインに今ターンの指示を与えたり、各都市の情報を見る画面です。全航路表示画面の表示中に何かボタンを押すと表示されます。自社の黒字航路は黒線、赤字航路は赤線、他社の航路は灰色の線で表示されます。

都市の情報を見るときは、次の操作を行います。

●都市の情報を見るとき　　エリアマップ上で都市を選択し、決定を2回行います。

●都市間の距離と航路開設費を調べるとき　　基点となる都市を選択、決定します。その後、距離を計りたい都市を選択、決定します。

●航路の情報を見るとき　　先に航路でつながれる2都市を選択し、決定を2回行います。

①エリアマップ　　エリアを拡大表示した地図です。ターンが回ってきたときは、本社のあるエリアが表示

されています。他のエリアにも切り替えられます。本社都市は赤色、支社都市はオレンジ色、主要都市は緑色、周辺都市は水色で表示されます。連絡している都市は◎で表示され、それ以外は、連絡していないことを示します。エリア内に幹部社員が派遣されているときは、都市の右横に幹部社員の人型が表示されます。

②年月　　現在の年月を表します。1年は４ターンあり、毎年APR.（４月）に年度が始まります。APR.以外のターンは、JUL.（７月）、OCT.（10月）、JAN.（１月）と表示されます。

③ワールドマップ　　世界地図です。各エリアへの乗り入れと幹部社員の派遣状況を示します。乗り入れていないエリアは濃緑色で表示され、乗り入れると会社カラーに変わります。①に表示されている以外のエリアに派遣されている幹部社員は、派遣先エリアの上に表示されます。

④待機中の幹部社員　　任務の与えられていない幹部社員とその数です。人数は人型で表示されます。

⑤エアライン名とカラー　　エアラインの名称と会社のカラーです。カラーはプレイヤーの経営するエアラインの色を表し、年間売上などの結果や都市データ表示の時などにその色が使われます。

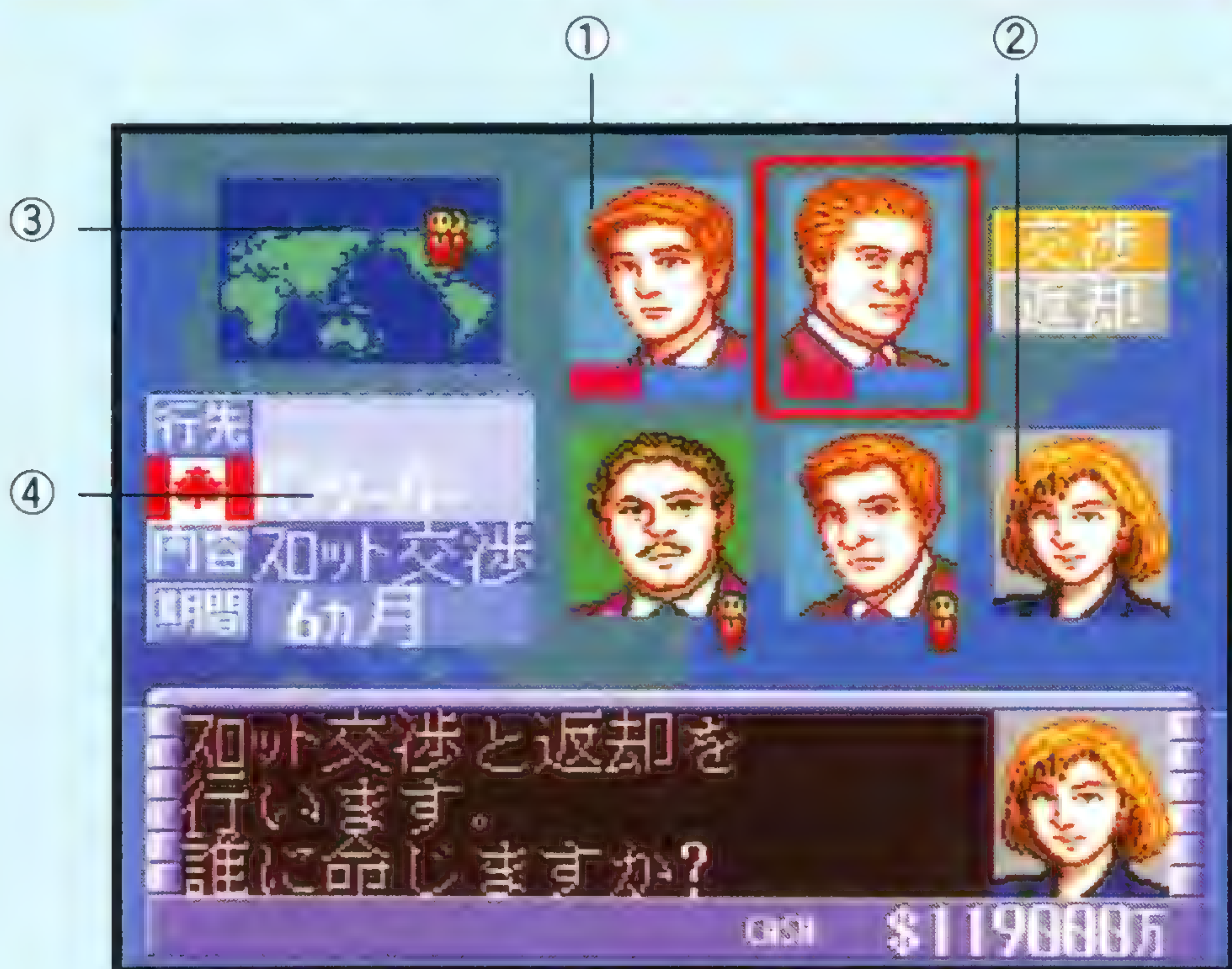
⑥MAINコマンド　　プレイヤーの出すコマンドです。

⑦資金　　所有している資金です。マイナスで表示されるときもあります。

⑧カーソル　　コマンド・都市を選択するときに使います。

⑨ワールド線行き先　　ワールド線で結ばれた航路の

行き先都市名です。アルファベット3文字の略称で表示されます。

幹部社員選択画面

任務を与える幹部社員を選ぶ画面です。交渉・事業・支社・キャンペーンの各コマンドを選ぶと、表示されます。

①幹部社員　　4人の幹部社員です。スロット獲得交渉などの任務にあたります。赤いバーの長さは任務の遂行(すいこう)に必要な残りの期間を表します。

②副社長　　副社長です。スロットの返却、事業・支社の売却にあたります。

③ワールドマップ　　世界地図です。各幹部の派遣先エリアを表示します。

④任務情報　　各幹部社員の任務内容です。赤い四角で囲まれた幹部社員の派遣先・任務内容・残り期間を

表示します。

都市画面

都市情報が表示される画面です。MAIN画面上で都市の情報を見ると表示されます。

①国旗　　国旗です。その都市の国名を表します。

②人口、③商業レベル、④観光レベル　　都市のデータです。

⑤友好度　　その都市との友好度です。

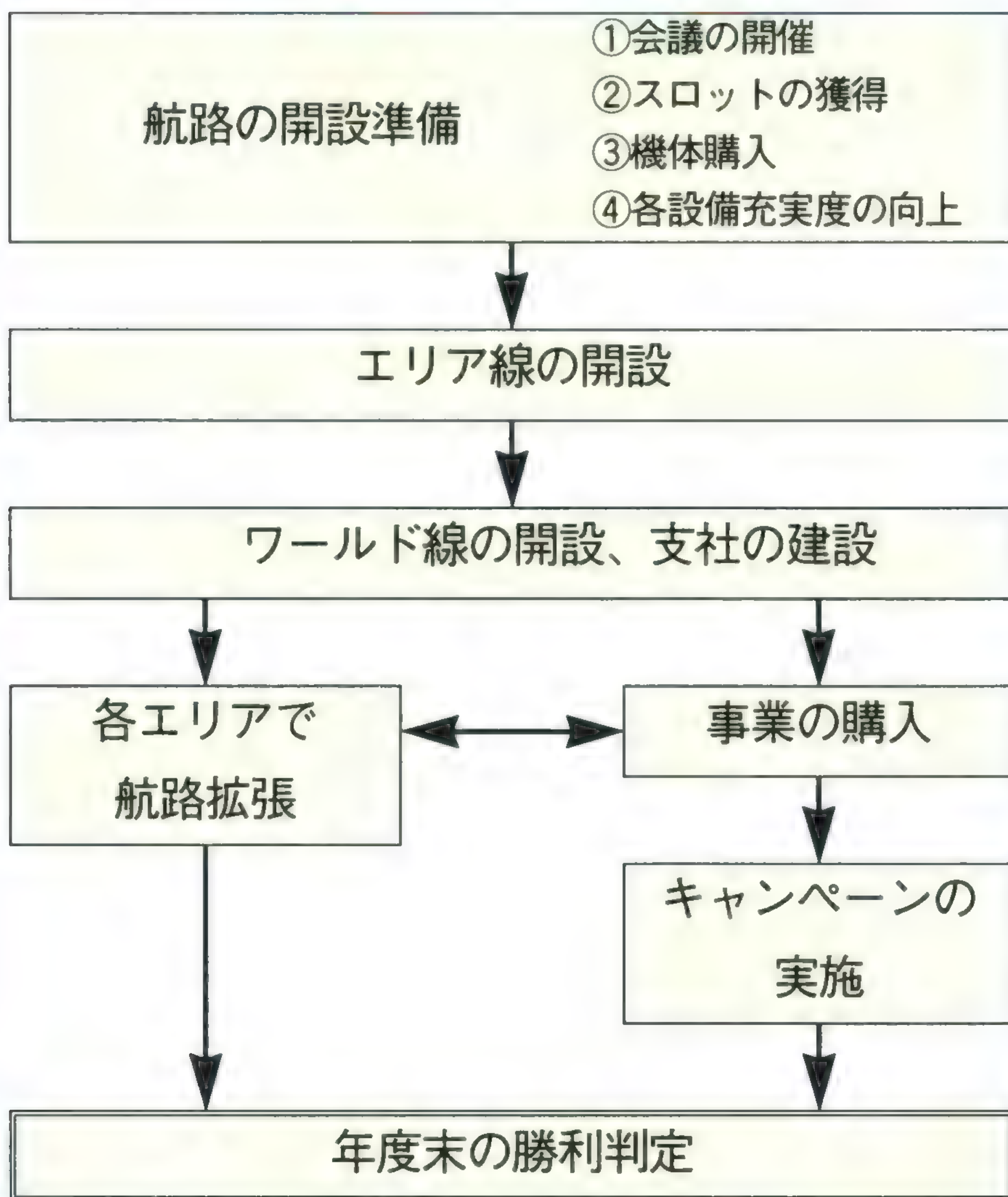
⑥関連事業　　都市にある関連事業です。エアラインが保有しているときは、会社カラーの旗が右下に表示されます。

⑦空港スロット　　空港の全スロット数です。

⑧会社別スロット／便数　　会社別の保有スロット数と、運航しているスロット数です。

⑨拡張工事　　空港のスロット拡張工事です。工事中のみ表示されます。

ゲームの流れ

ゲームが始まったとき、あなたはいくつかの機体とエリア内の都市にスロット（空港の発着枠）を持っています。これらを有効的に利用し、順当に航路を拡張していくためには、何をしたらよいでしょうか。

航路の開設準備

まずは本社都市のあるエリア内に航路を開設しましょう。最初のうちは、ライバルも少ないため、順調に収益も上がり、楽に航路を広げていけるはずです。では、航路の開設に必要な準備事項を見てみましょう。

①会議の開催　まずはスロットを獲得することが大切です。しかし、最初のうちは、どの都市との間に航路を開設すべきか迷うところです。会議（会議コマンド→P.31）を開いて、どの都市がよいか、幹部社員の意見を聞いて参考にしましょう。

②スロットの獲得　スロット獲得が必要な都市が決まれば、さっそく幹部社員を派遣（はけん）して交渉（交渉コマンド→P.24）に取りかかりましょう。必要な期間はその都市の友好度（友好度→P.34）によって異なりますが、だいたい3カ月から9カ月の間で入手できます。

③機体購入　機体には長距離用・中距離用・短距離用とさまざまな種類があります。エリア内の航路に必要なのは短・中距離用の機体です。長距離用の機体は、短距離航路に使うには経費がかかりすぎて不向きです。航路開設を予定している都市間の距離を確かめた上で購入（売買コマンド→P.25）しましょう。

④各設備充実度の向上　会社の設備が他社よりも劣っていると、旅客をみすみす逃（のが）すことになりかねません。とくに機体を増やした後の整備設備の充実度には気を配りましょう（投資コマンド→P.25）。

エリア線の開設

準備が整ったら、本社エリア内に航路を開設します（航路コマンド→P.23）。本社都市でのスロットはすぐに足りなくなるので、頻繁（ひんぱん）に交渉を行いましょう。

ワールド線の開設、支社の建設

本社のあるエリアでいくつか航路を増やし、ある程度の収益を上げられるようになったら、いよいよ他のエ

リアへの進出です。エリア線と同じように、会議を開いて進出先を決定し、スロットを獲得してください。ただし、ワールド線は1エリアに1都市しか延ばせないので、ワールド線の開設先は、そのままそのエリアの窓口となる支社建設地となります（支社コマンド→P.29）。支社を置く場所は極めて重要なので、進出先は慎重に決めましょう。また、ワールド線に必要な機体は高価なので、需要に見合わないものを購入しないよう、データを見きわめて購入しましょう。

各エリア内で航路拡張

ワールド線で本社と結ばれた都市に支社を建設し、ここから、エリア内に航路を延ばし、旅客数を増やしていきます。このあたりから、本格的に他のエアラインとの旅客の獲得競争が始まります。運賃など、他社との差が顕著（けんちょ）になりやすい部分にはとくに注意し、怠（おこた）りなく設定の変更を行いましょう(設定コマンド→P.23)。

事業の購入

各都市にはさまざまな関連事業があります。資金に余裕があれば、これらの会社を買収するとよいでしょう（事業コマンド→P.26）。会社が黒字であれば、収益が得られ、キャンペーン（キャンペーンコマンド→P.30）が実施できるようになります。

キャンペーンの実施

エリア内にカルチャー・レジャー・サービスのいずれかの事業を持っていると、その事業に該当（がいとう）するキャンペーンを実施できます。成功すると、そのキャンペーン実行都市に接続している航路で、旅客数が1年間上昇します。ライバル社に差をつけたいときや、思うよ

うな旅客数が得られないときには、いろいろなキャンペーンを行ってみましょう。

年度末の勝利判定

第4ターン（1月に始まるターン）が終わると、4社の年間業績を比較し、勝利判定が行われます。他のエアラインを制して、航空王の座を獲得できるようにがんばりましょう。

Ⅳ. コマンドについて

この章ではコマンドについて説明します。社長の指示なくして会社の経営はたちゆきません。各コマンドの内容を把握(はあく)し、適切な指令を出しましょう。

航路コマンド

エリア内の本社・支社都市から、新しくエリア線・ワールド線を開設します。航路を開設するエリア、着都市を選択し、機種・機数・便数・運賃の順に設定します。発都市・着都市の両方にスロット数が多くあるときに配置する機数を多くすると、運航本数を増やせます。運賃は基準運賃の−50%から+50%の間で5%刻(きざ)みで設定します。エリアに本・支社があるときのみ実行できます。

設定コマンド

エリア内から発着する航路の閉鎖、停止、機種・運賃などの設定変更を行います。

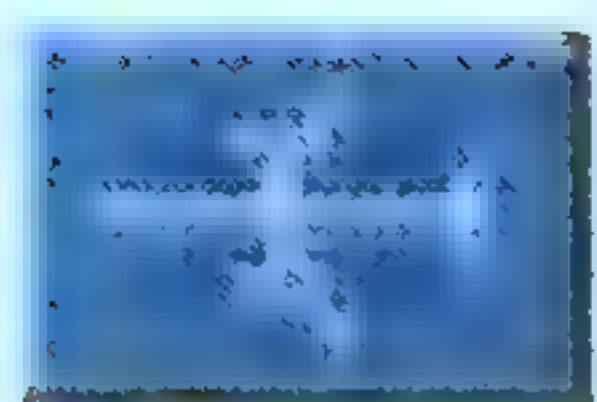
＜閉鎖＞　航路を閉鎖します。航路の再開はできません。閉鎖すると、航路開設費のおよそ半額が返却されます。その航路でのみ本社につながる航路・支社は、すべて同時に閉鎖されます。

＜停止＞　航路を一時的に閉鎖します。好きなとき

に航路を再開できます。停止中の航路には費用はかかりません。
<機種>　使用機種を変更します。２都市を飛べる航続距離のある予備の機体があるときに行えます。機種を変更すると、座席数に応じて搭乗率が変わります。
<機数>　使用機体数を変更します。機数を減らすと、運航可能な便数が減ります。
<便数>　運航する便数を変更します。機数によって運航可能な便数は異なります。
<運賃>　運賃を変更します。
<SET>　停止・機種・機数・便数・運賃の設定変更を実行します。

交渉コマンド

スロットの獲得・返却交渉を行います。獲得には任務の与えられていない幹部社員が、返却には副社長が必要です。

<獲得交渉>　スロットを獲得するための交渉を行います。毎月の費用がかかります。費用の額は交渉する都市により異なります。獲得希望都市と本社のある都市との友好度（友好度→P.34）が低いと、交渉できないことがあります。
<返却交渉>　使用していないスロットを返却します。費用はかかりません。

売買コマンド

機体の購入と売却を行います。登場するメーカー、機体はシナリオによって異なります。

＜購入＞　　機体を購入します。１度に同じ機種を10機まで、１ターンには最大５機種まで購入できます。購入価格は、メーカーがある国との友好度（友好度→P.34）によって異なります。納品は１ターン後です。

＜売却＞　　使用していない機体を売却します。生産中止になった機体の売却額は低くなります。

投資コマンド

自社の各設備への予算を決定します。投資の方法は、最大投資、通常投資、現状維持、資金捻出、打ち切りの５段階があります。投資の種類によって各部門の充実度が増減します。充実度は、各設備のグラフィックの下に表示されます。

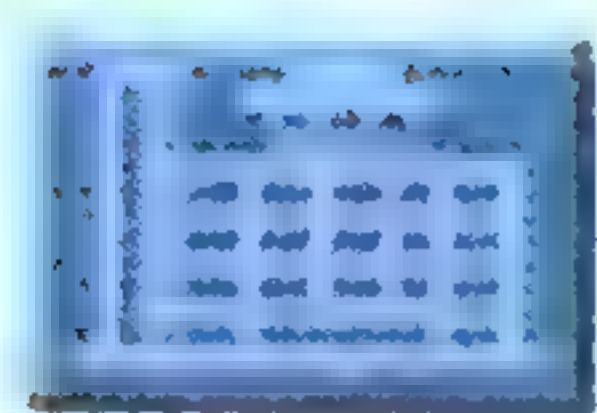
＜最大投資＞　　充実度を最大限に高めるように投資します。

＜通常投資＞　　充実度をやや高めるように投資します。

＜現状維持＞　　充実度を維持できるように必要最低限で投資します。

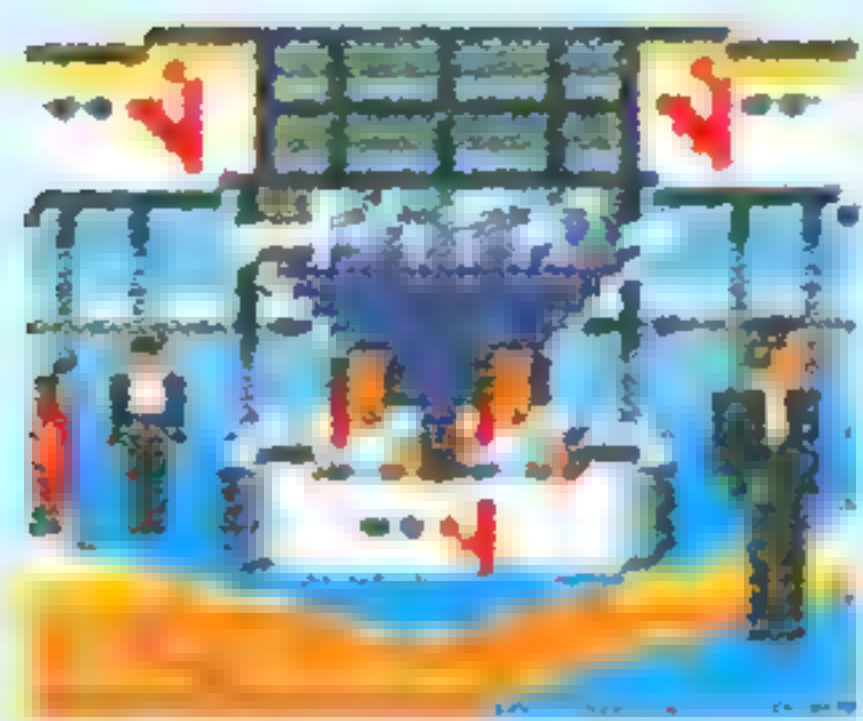
＜資金捻出＞　　資金を捻出するために抑えた額で投資します。充実度は低下します。

＜打ち切り＞　　必要最低限の投資のみを行います。

充実度は大きく低下します。
設備は次の３種類があります。
<整備>　　機体の整備を担当します。充実度が低いと、事故・故障などが起こりやすくなります。
<広告・宣伝>　　テレビ・雑誌などへの広告を担当します。充実度が低いと旅客数減少の一因となります。
<サービス>　　機内外のサービスを担当します。

事業コマンド

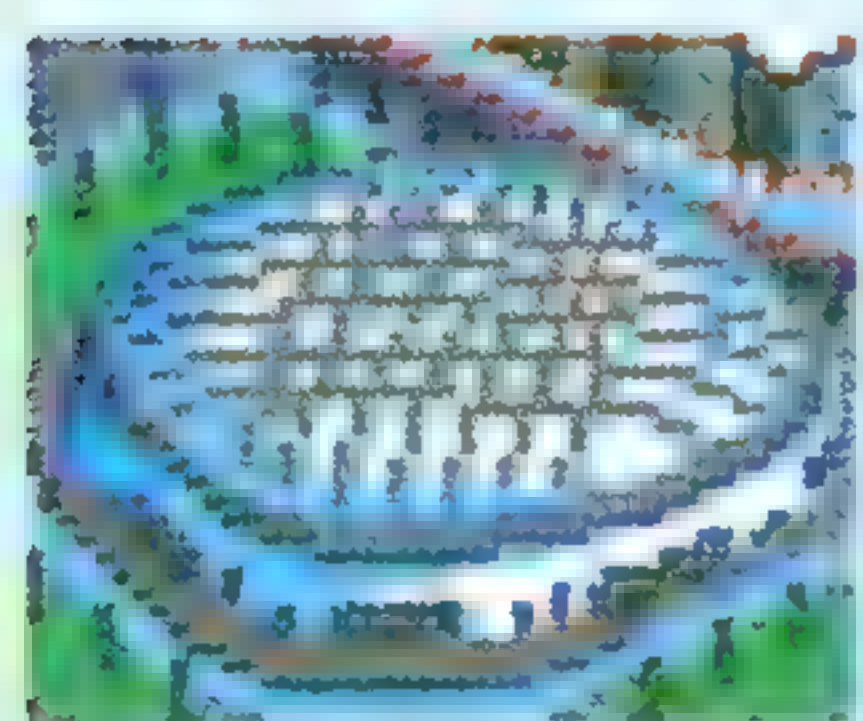
都市で、各種の事業を行っている会社の購入と売却を行います。連絡していない都市の事業も購入できます。購入すると、その種類によって該当するキャンペーンが実行できるようになります。購入額・売却額は、友好度・都市のデータによります。購入には任務の与えられていない幹部社員が、売却には副社長が必要です。

<事業購入>　　会社を買収します。購入には費用がかかります。
<事業売却>　　会社を売却します。売却額が得られます。
事業は５種類あり、それぞれ実行できるキャンペーンが異なります。
<カルチャー事業>　　人々の生活に潤いを与え、知的好奇心を満足させるような文化的な事業を行っている会社です。カルチャー事業に属する会社を持っていると、カルチャーキャンペーンを実行できます。カルチャー事業のある都市では、観光レベルが少し上がり

ます。会社の種類は３つあります。

・パビリオン

展示会場を運営します。

・ミュージアム

博物館、美術館を運営します。

・コンサートホール

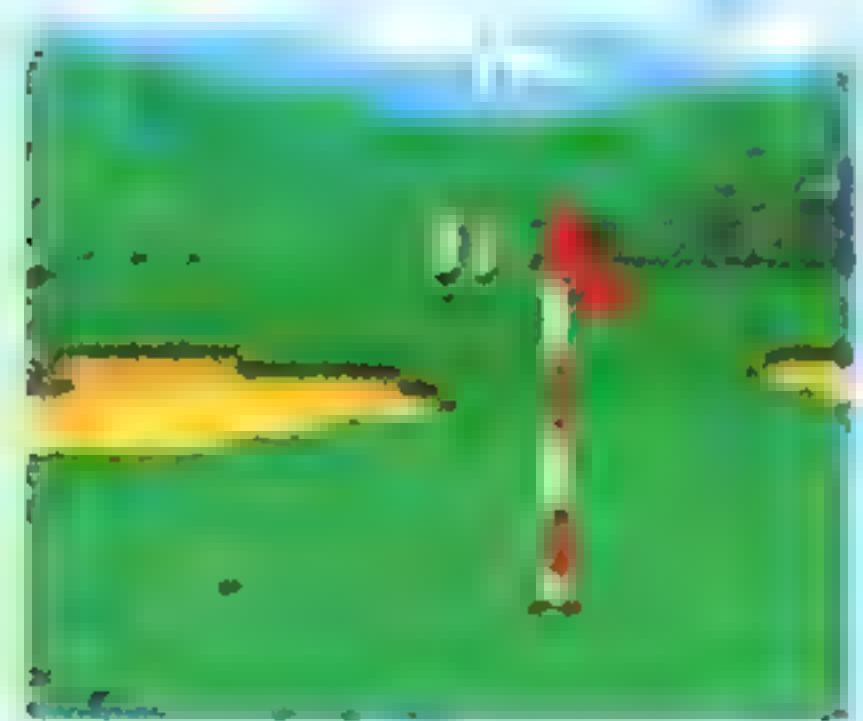
コンサートホールを運営します。

＜レジャー事業＞　人々の余暇の時間に活用される娯楽施設を運営している会社です。レジャー事業に属する会社を持っていると、レジャーキャンペーンを実行できます。レジャー事業を　持っている都市では、観光レベルが少し上がります。会社の種類は４つあります。

・プレジャーボート

遊覧船を運営します。

・レジャーランド

遊園地を運営します。

・ゴルフリンクス

ゴルフ場を経営します。

・スキーグラウンド

スキー場を経営します。

<サービス事業>　各種の付帯サービス事業を行う会社です。サービス事業に属する会社を持っていると、サービスキャンペーンを実行できます。会社の種類は４つあります。ケータリングサービス以外の事業を持っている都市では、都市の人口が少し増えます。

・シャトルバス

空港と近隣都市を結ぶ連絡バスを運航します。

・フェリーボート

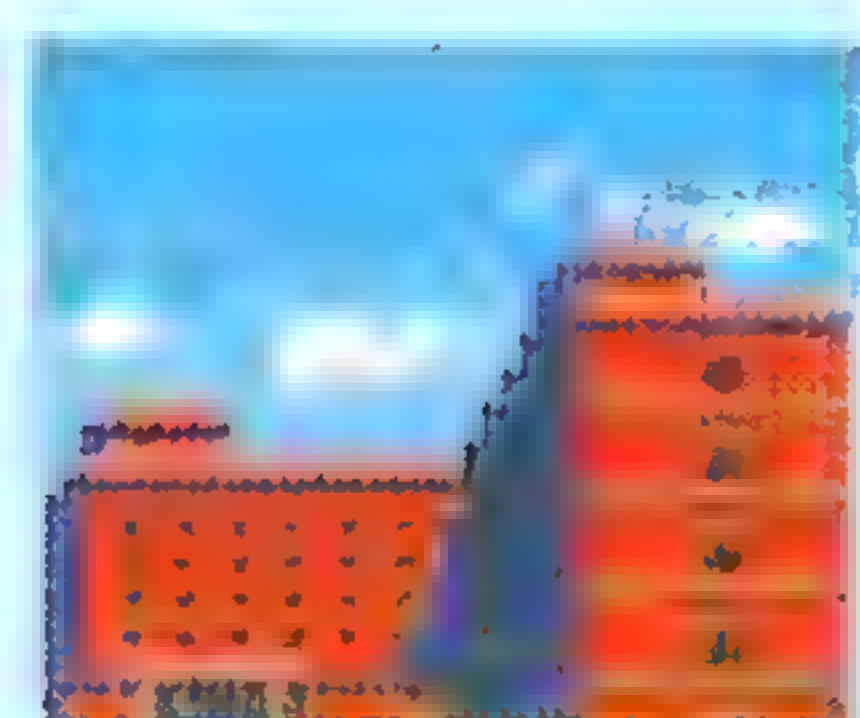
連絡船を運航します。

・コミューター

大都市と近隣都市を結ぶ近距離連絡航路を運航します。

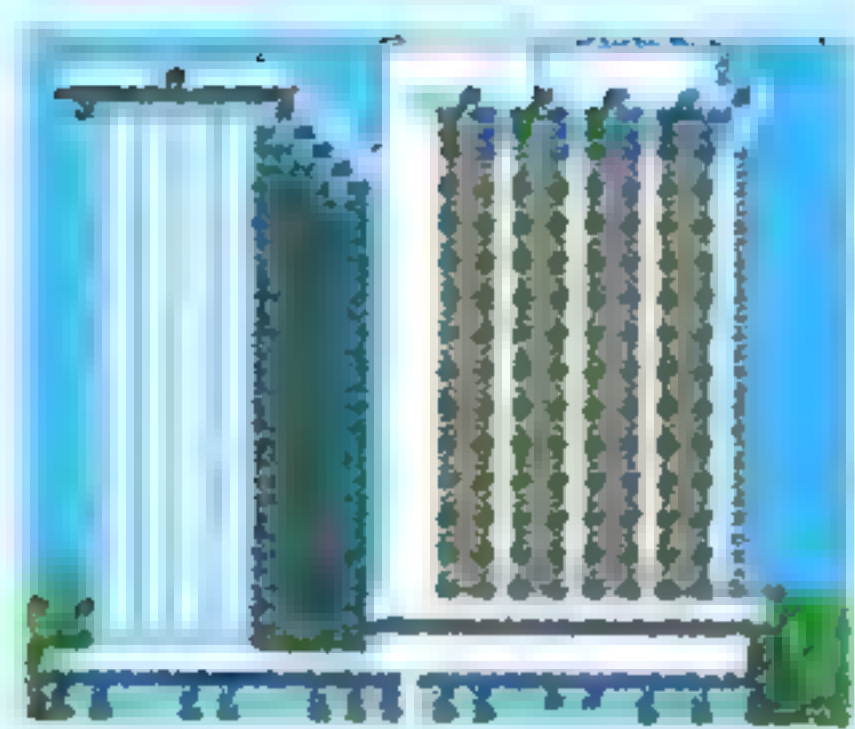
・ケータリングサービス

機内食を製造します。

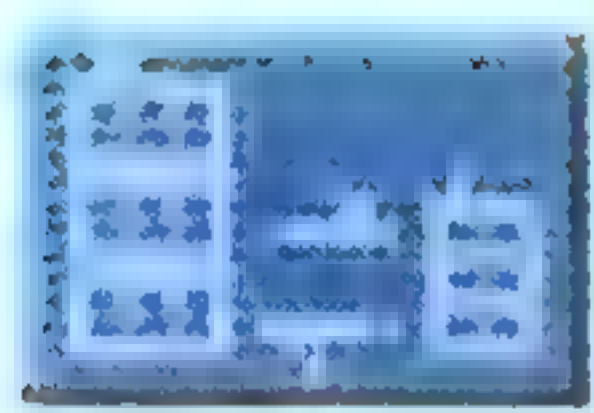
<ホテル事業>　ホテルです。ホテル事業を持っている都市に接続する自社航路では、旅客数が増えます。ホテルの種類は３つあります。

・シティホテル

一般向けのホテルです。

・リゾートホテル

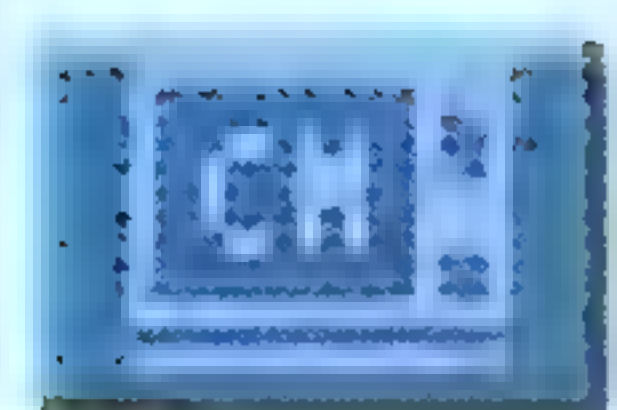
観光地向けのホテルです。

・グランドホテル
豪華なホテルです。

＜旅行事業＞　旅行代理店です。旅行事業を持っていると、各種キャンペーンの成功確率が上がります。この事業しかないときは、キャンペーンは実行できません。

・トラベルエージェンシー
旅行代理店です。

支社コマンド

支社の開設・閉鎖を行います。本社のあるエリアでは実行できません。開設には任務の与えられていない幹部社員が、閉鎖には副社長が必要です。

＜建設＞　支社の開設を行います。開設には費用がかかります。かかる額は都市の規模と友好度によって異なります。建設開始から竣工(しゅんこう)までは、1ターンかかります。

＜閉鎖＞　支社の閉鎖を行います。支社開設費のおよそ半額が返却されます。その支社を起点とした航路はすべて同時に閉鎖されます。

キャンペーンコマンド

各事業を運営している会社とタイアップしてキャンペーンを行います。キャンペーンを行いたいエリアで該当する事業を持っているときに実行できます。購入時の費用が大きい事業ほど、キャンペーンに必要な費用が大きく、成功したときの効果も大きくなります。キャンペーンに成功すると、4ターンの間、エリア内でその事業に接続している航路で旅客数が増えます。成功する確率は、キャンペーンにかける費用、旅行事業の有無などによって変わります。

＜カルチャーキャンペーン＞　カルチャー事業に関係するキャンペーンを行います。カルチャー事業を持っているときに実行できます。

＜レジャーキャンペーン＞　レジャー事業に関係するキャンペーンを行います。レジャー事業を持っているときに実行できます。

＜サービスキャンペーン＞　サービス事業に関係するキャンペーンを行います。サービス事業を持っているときに実行できます。

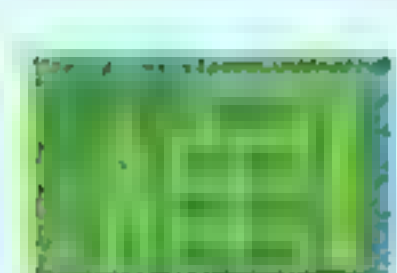
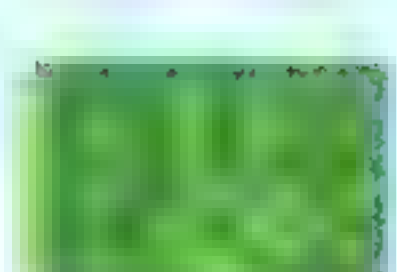
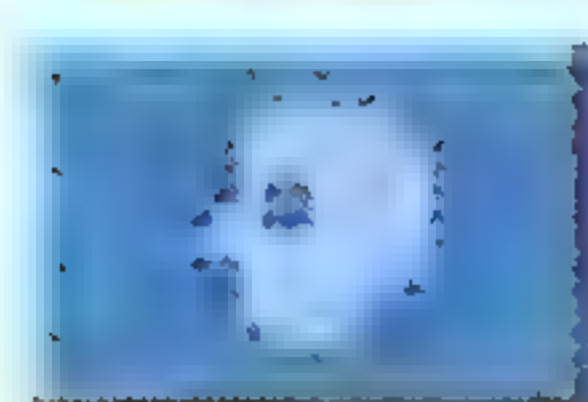
情報コマンド

情報を表示します。他社の情報も見ることができます（データについて→P.33）。

＜航路情報＞　航路全体の情報、航路ごとの情報を表示します。

＜幹部社員情報＞　幹部社員の任務を表示します。

＜機体情報＞　会社が所有している全機体の情報、機体ごとの情報を表示します。

＜売上・費用情報＞　すべての売上・費用の内訳を表示します。

＜事業情報＞　表示されているエリア内で保有している事業を表示します。

＜勝利条件＞　プレイしているシナリオ、レベルでの勝利条件を表示します。

会議コマンド

会社経営について幹部社員・副社長から意見を聞きます。議題は4つあります。会議の進行を副社長に任せると、自動的にすべての議題を進行させられます。

＜航路開設＞　新たに開設するのに適した航路をアドバイスします。

＜航路設定＞　赤字航路の再建方法、黒字航路の運航についてアドバイスします。

＜保有機＞　保有機についてアドバイスします。

＜関連事業＞　関連事業の運営状態についてアドバイスします。

システムコマンド

セーブ、終了、環境設定に関するコマンドです（システムコマンドについて→P.12）。

<SAVE>　プレイした内容をセーブします。

<ANIMATION>　アニメーションのON／OFFを設定します。

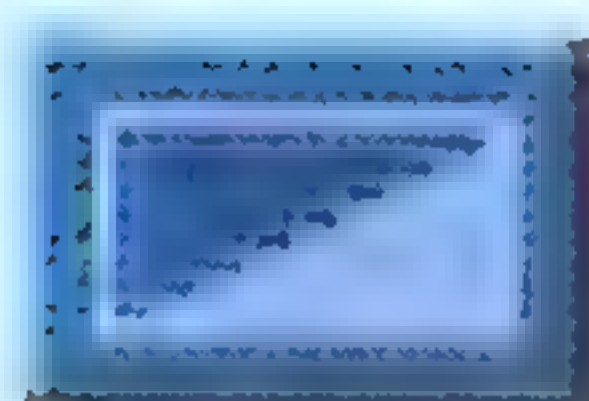
<SOUND>　サウンドの環境を設定します。

・BGM　BGMのON／OFFを設定します。

・EFFECT　効果音のON／OFFを設定します。

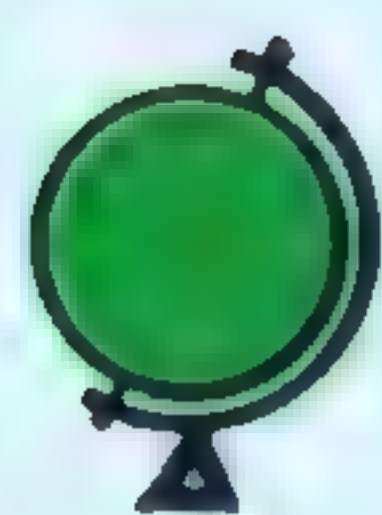
・STEREO　BGMをステレオ／モノラルに切り替えます。

<MESSAGE>　メッセージの速さを3段階に切り替えます。

<GAME END>　ゲームを終了します。

パスコマンド

そのターンを終了します。

V．データについて

この章では、データの種類とその内容について説明します。経営にはデータを読みとる力が必須（ひっす）です。さまざまなデータを元に時代の先を読み、自社の健全な経営をめざしてください。

データの種類

ゲームに登場するデータは、都市・航空機・エアライン・ターン末の4種類があります。エアライン・ターン末のデータは変動します。

都市のデータ

それぞれ都市固有のデータです。データはシナリオごとに異なります。イベント（イベントについて→P.40）によって増減します。

人口（10万～1860万人）

都市とその周辺地域に住む人の数を表します。この値が高い都市ほど、旅客数が多くなります。

商業レベル（1～90）

都市の商業価値を表します。この値が高い都市ほど、その都市からの旅客数が多くなります。

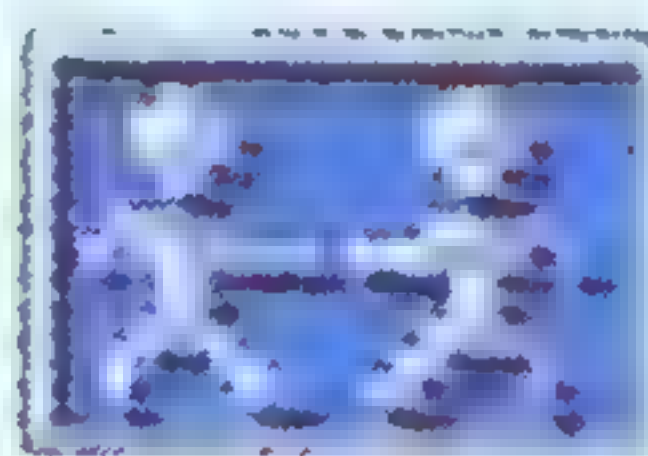
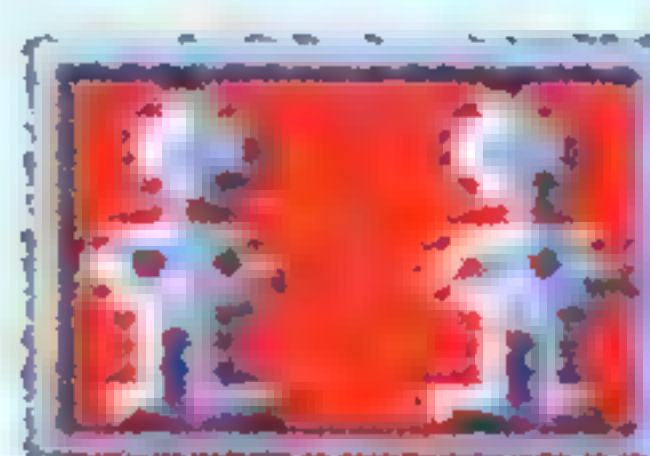
観光レベル（5～95）

都市の観光価値を表します。この値が高い都市ほど、

その都市を訪れる旅客数が多くなります。

友好度

プレイヤーの本社都市との関係を4段階で表します。友好度が高い都市では、スロットを獲得しやすくなり、航路開設費・支社開設費・事業購入費などが優遇されます。

最高

良好

ふつう

やや悪い

空港スロット(8～255)

都市の総スロット数を表します。主要都市は、空港を拡張してスロットを増やすことがあります。

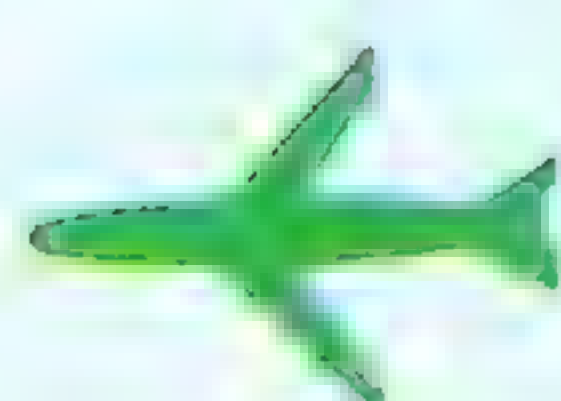
会社別便数・スロット

スロットの使用数と獲得数を会社別に表示します。会社はそれぞれカラーで表示されます。

関連事業

都市にある関連事業を表します。買収されている関連事業には保有している会社カラーの旗が表示されます。

拡張工事

空港でスロット拡張工事が行われていることを表します。拡張工事は、主要都市でのみ行われます。工事中のみ表示されます。

航空機のデータ

座席数・燃費などの航空機に関するデータです。情報コマンドで機体情報を見るとき、航路を開設または設定変更するとき、機体を購入するときに表示されます。

生産開始年、価格は、機体を購入するときのみ表示されます。

航続距離

機体の航続距離を示します。

座席数

１機あたりの座席数を示します。旅客数、搭乗率に影響します。

燃費

機体の燃費を表します。値が大きい機体ほど、同じ燃料で長く飛行できます。

就航

そのエアライン全体で就航している機数を表します。

予備

そのエアラインが就航させずに持っている機数を表します。

生産開始年

機体の生産が開始された年代を示します。

価格

１機当たりの標準価格を表します。メーカーがある国との友好度（友好度→P.34）によって価格は異なります。また、同じメーカーの機体を多く持っているエアラインには、割引価格で販売されることがあります。

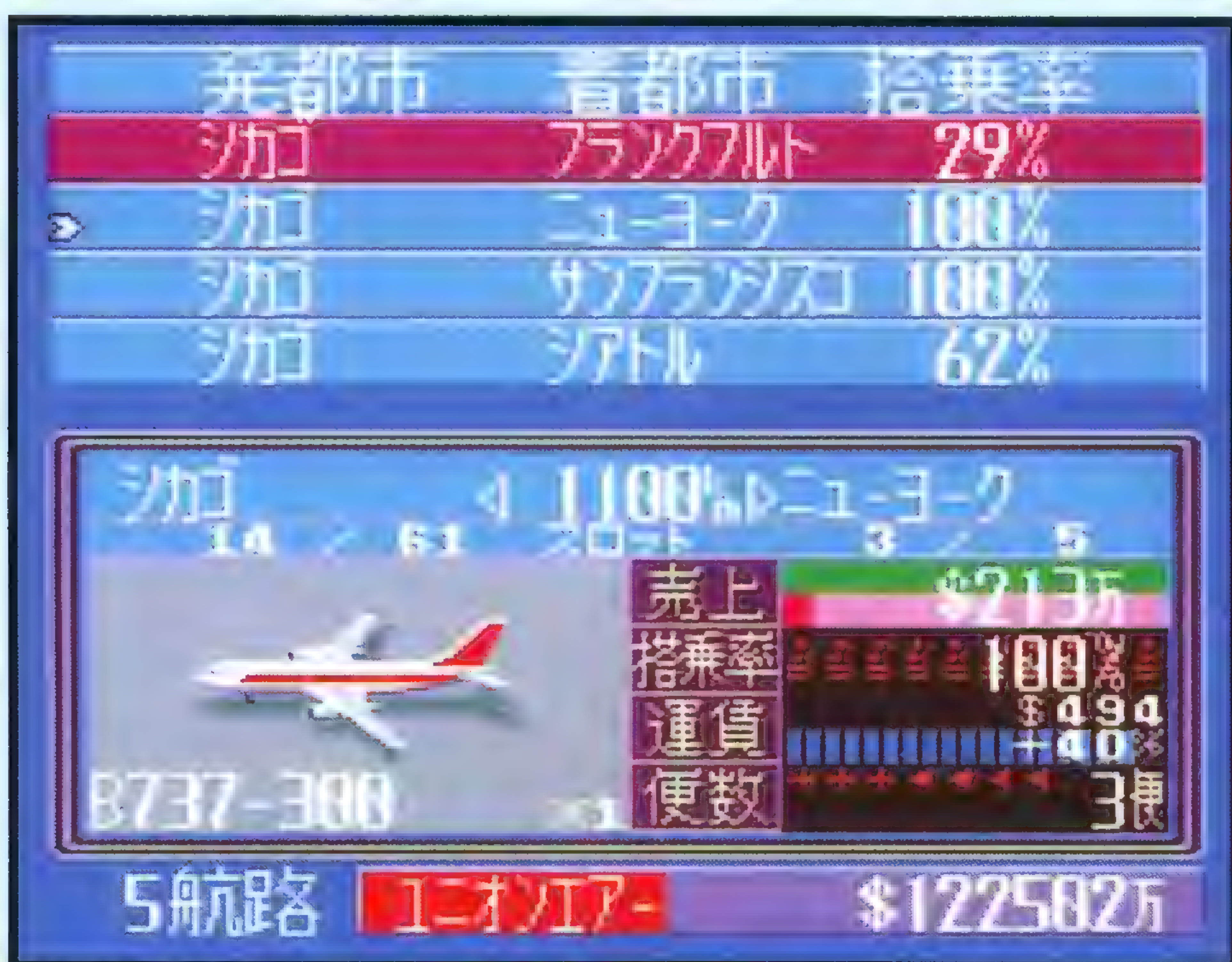
整備

整備のしやすさを表します。数値が低い機体ほど、多い整備投資額を必要とします。

エアラインのデータ

エアラインのデータは、航路情報、幹部社員情報、機体情報、売上・経費情報、事業情報の５種類があります。情報コマンドから得られます。他のエアラインのデータもすべて見ることができます。

航路情報

航路全体の情報と航路ごとの情報です。表形式で表示します。あずき色の欄(らん)はワールド線を、青色の欄はエリア線を表します。最初に航路全体の情報が表示され、特定の航路を選ぶと、航路ごとの詳しい情報が表示されます。航路全体の情報では、発都市・着都市・搭乗率のみを表示します。

●発都市・着都市・距離　　その航路の発都市と着都市、その間の距離を示します。

●機体　　使用されている機体とその数を示します。

●売上　　そのターンでの売上を示します。

●運賃　　運賃額を示します。

●便数　　運航している便数を示します。

●搭乗率　　搭乗率を示します。

幹部社員情報

幹部社員ごとに任務、行き先、任務に携(たずさ)わる残りの期間を表示します。

機体情報

会社が所有している全機体の情報、機体ごとの情報を表示します。情報の内容は、航空機のデータ（航空機のデータ→P.34）と同じです。

売上・経費情報

前ターンの売上・経費の内訳を表示します。単位は万ドルです。

●航路売上　　すべての航路の売上を示します。

●航路経費　　すべての航路にかかる経費を示します。

●事業売上　　すべての事業の売上を示します。

●事業経費　　すべての事業にかかる経費を示します。

●スロット経費　　すべての空港のスロット使用料を示します。

●支社経費　　すべての支社を維持するためにかかる経費を示します。

●交渉経費　　すべてのスロット獲得交渉にかかっている経費を示します。

●整備費　　整備設備への投資額を示します。

●サービス費　　サービス設備への投資額を示します。

●宣伝費　　宣伝設備への投資額を示します。

事業情報

表示されているエリア内で所有している事業とその数を表示します。

ターン末のデータ

各ターンが終了すると、そのターンでの各社の状況が発表されます。会社別結果報告とエリア別結果報告の２種類があります。最初に会社別結果報告が表示され、画面を切り替えると（操作について→P.9）エリア別結果報告を見ることができます。

会社別結果報告

４社の状況を総合的に比較します。最初は売上額と売上・経費・利益のグラフが表示されています。表示を切り替えると（操作について→P.9）、利益・経費それぞれの額と旅客数を見ることができます。グラフと旅客を表す人型は、それぞれの値がもっとも高い会社のデータを基準に、相対的に表示されます。

●売上　　今期の総売上です。緑色の線で表示されます。航路からの収入のほか、事業の収入も含まれます。

●経費　　今期の支出の合計です。赤色の線で表示されます。航路、事業、スロット交渉、支社の維持、各設備、キャンペーンなどにかかった経費のすべてが含まれます。

●利益　　売上から経費を引いた残りです。ピンク色の線で表示されます。

●旅客　　今期の輸送人員を他社と比較して表します。

人型で表示されます。

●連絡都市　　今期までに連絡した都市数と種類を表示します。都市数は会社名の下に、都市の種類は都市数の右に、四角で表示されます。四角1つが1都市を意味し、それぞれ赤色は本社都市、黄色は支社都市、緑色は主要都市、濃いピンク色は周辺都市を表します。

エリア別結果報告

各エリアにおける4社の旅客数を比較します。各会社カラー上の数字がそれぞれの旅客数を表します。旅客数が多い順に上から並んでいます。数字の前に◎印がある会社は、そのエリアに本社都市があることを示します。

Ⅵ. イベントについて

プレイ中、オリンピックや戦争など、さまざまな事態が突発的に発生します。このゲームでは、それらを総称してイベントと呼んでいます。イベントが起きた都市では、都市データが増減します。上手に対処し、活用する方法を探してください。

独立・統合

植民地や大国の一部が独立したり、複数国家が統合されて１国になることがあります。友好度が増減します。

戦争・内紛

戦争・内紛が発生します。発生した都市ではすべての都市データと旅客数が減少します。戦争・内紛の起きている都市では、スロット交渉やキャンペーンなどは実行できません。

観光ブーム

観光ブームが起こります。エリア全体での観光ブームは、エリア内のすべての都市で観光価値が一時的に増加します。特定都市のときは、該当する都市の観光価値と、その都市に連絡しているエリア内の航路で、旅客数が一時的に増加します。

オリンピック・万博

オリンピック、万博などの行事が開催されます。発生した都市の観光価値が増加し、その都市に連絡しているエリア内の航路で旅客数が一時的に増加します。

事故・故障

機体の整備が不十分なとき、フライト数が過剰のとき、事故や故障が発生します。発生したエアラインで各設備の充実度が減少します。

乗員ストライキ

運航する本数に余裕がないと、乗員がストライキを起こします。発生したエアラインでは、すべての航路で輸送力が減少します。

要請

各国の代表から、資金の援助を求められます。彼らの要請(ようせい)に応じると友好度が上がります。

悪天候

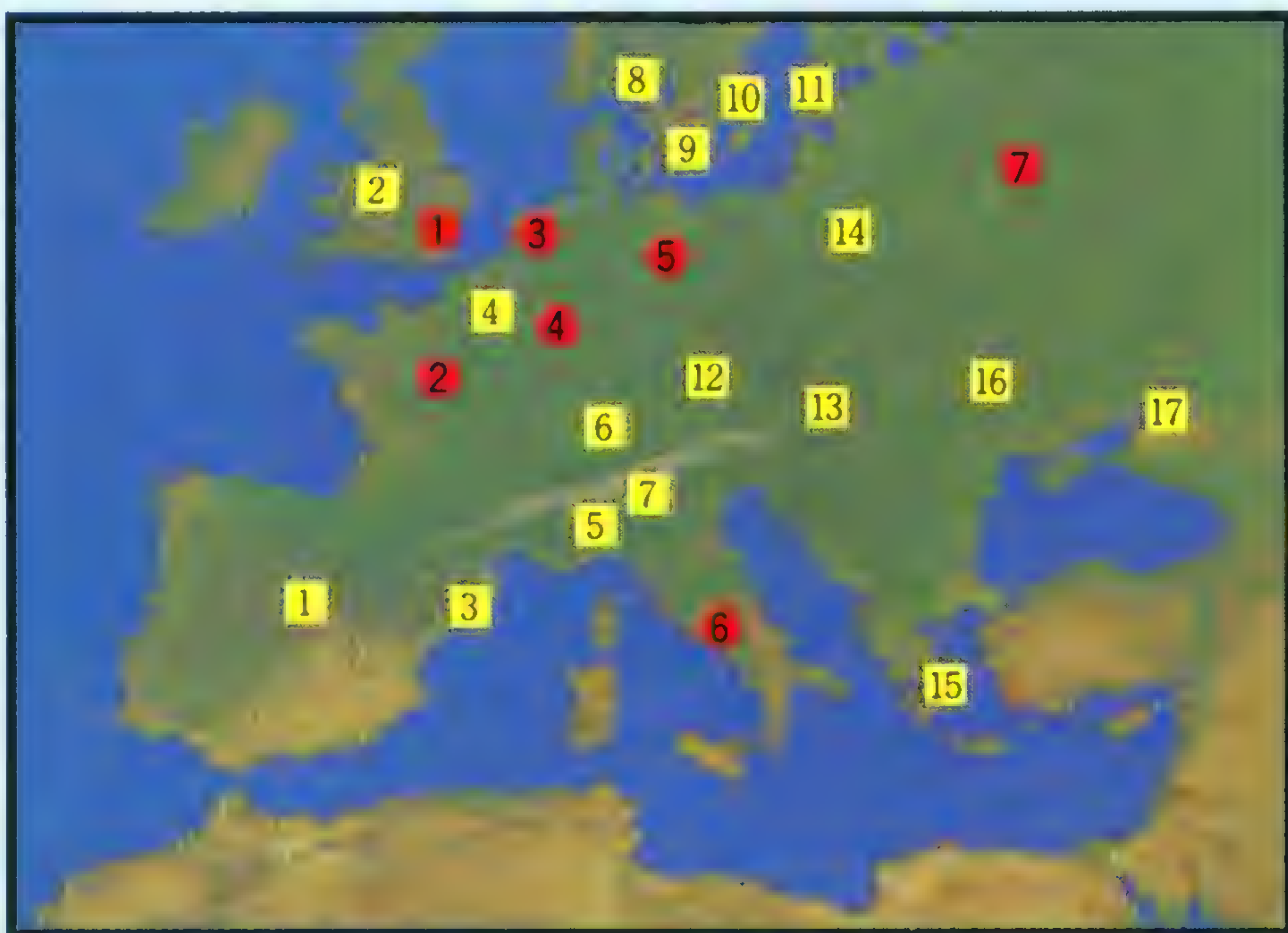
台風、強風などが発生し、空港業務に支障をきたします。発生した都市で旅客数が減少します。

天変地異

地震などの天変地異が発生します。発生した都市では、都市データが減少することがあります。

Ⅶ．都市と航空機

この章では都市と航空機について紹介します。主要都市のカッコの中の文字は、ワールド線の行き先表示の略称です。

ヨーロッパエリア

主要都市

❶ロンドン（LON）　　イギリスの首都。中心部のシティには銀行が集中し、世界最大の保険市場がある。

❷パリ（PAR）　　フランスの首都。芸術の都として知られる。「洗濯船」があることでも有名なモンマルトルなどからは、多くの偉大な芸術家が生まれた。

❸アムステルダム（AMS）　　オランダの首都。町は運河によって70に分かれ、500の橋によって結ばれてい

る。中世の昔から自由都市として栄えてきた。国内の産業、文化の中心都市である。

❹フランクフルト（FRA）　正式にはフランクフルト・アム・マイン（マイン川沿いのフランクフルト）という。国際的な金融・商業都市として発展してきた。交通上の要衝地(ようしょうち)でもある。

❺ベルリン（BER）　現在のドイツの首都。15世紀頃から発展し、ヨーロッパの鉄道交通の中心となった。カイザーウィルヘルム記念教会など、戦争で破壊されたままの姿で残された建物が多い。

❻ローマ（ROM）　イタリアの首都。気候は温暖で、観光客が多い。1960年にオリンピックが開催された。

❼モスクワ（MOW）　現地名はモスクヴァ。現在のロシア連邦の首都であり、政治・経済の中心地でもある。1980年にオリンピックが開催された。

周辺都市

1 マドリード　スペインの首都。16世紀にフェリペ２世が遷都(せんと)して以来、政治・経済の中心として発達してきた。

2 マンチェスター　18世紀後半から近代的な綿工業が発達し、19世紀には世界の綿工業の中心となった。

3 バルセロナ　スペインのカタルーニャ地方にある都市。スペイン中で、最も早く議会を開いた都市として知られている。1992年にオリンピックが開催された。

4 ブリュッセル　「小パリ」と呼ばれるベルギーの首都。12世紀頃から交易都市として発展した。

5 ニース　コートダジュール（紺碧海岸(こんぺきかいがん)）にあるフランスの都市。ヨーロッパ有数の避寒地。

6 チューリヒ　スイス第１の大都市。２千年以上の歴史を誇る。スイス宗教改革の中心地となった。

7 ミラノ　ローマを抜いて、イタリア最大の経済の中心地。最新ファッションの生まれる都市でもある。

8 オスロ　ノルウェーの首都。ノーベル平和賞の受賞式で有名なシティホールがある。

9 コペンハーゲン　「商人の港」を意味する。古くから商港として栄えているデンマークの首都。

10 ストックホルム　スウェーデンの首都。「北欧のベニス」と呼ばれる。ハンザ都市として発展した。

11 ヘルシンキ　フィンランドの首都。古都トルク市から首都機能を移して作られた。

12 ミュンヘン　ドイツ・バイエルン州の州都。19世紀には学問と芸術の都として栄えた。ビールの町として有名。1972年にオリンピックが開催された。

13 ウィーン　オーストリアの首都。古くからヨーロッパ屈指の都市として栄えてきた。

14 ミンスク　ベラルーシ（CIS）の首都。モスクワとワルシャワを結ぶ鉄道の通過点にある。

15 アテネ　ギリシアの首都。B.C.20世紀頃からミュケナイ王国の中心として発達した。観光名所が多い。

16 キエフ　ウクライナ（CIS）の首都。旧ソ連で３番目の大都市である。緑が多いことで有名。

17 ロストフ　黒海近くにあるロシア（CIS）の都市。死を目前にした文豪トルストイが訪れようとしていた町といわれる。

アフリカエリア

主要都市

❶チュニス（TUN）　チュニジアの首都。地中海に通じる２つの湖にはさまれている。市内にあるバルドー博物館では、フェニキア以来の文化遺産が見られる。

❷カイロ（CAI）　エジプトの首都。アラビア語ではアル・カーヒラという。アラブ世界の政治・文化の中心地である。

周辺都市

1 アルジェ　アルジェリアの首都。古くは、カルタゴなどの植民都市があった。16世紀に海賊の拠点となり城塞(じょうさい)化された。

2 トリポリ　リビアの首都。B.C.10世紀頃にフェニキア人によって建設された。

3 ラゴス　ナイジェリア南西部にある港湾都市で、かつての首都。ヨーロッパ人の渡来後は奴隷(どれい)貿易の拠

点となっていた。

4 ナイロビ　　ケニアの首都。マサイ語で「水のあるところ」を意味する。1899年に建設された。

5 アジスアベバ　　1887年に建設され、'89年からエチオピアの首都となった。市名は「新しい花」を表している。

中東エリア

主要都市

❶バグダッド（BGW）　　イラクの首都。近代的な新市街と、宮殿などの史跡が残る旧市街に分かれている。湾岸戦争では最新兵器での攻撃を受けた。

❷テヘラン（THR）　　イランの最大の都市で、首都。イラン高原の北西部にある。イラン・イラク戦争では、大規模な空襲を受けた。

❸ニューデリー（DEL）　　1911年からインドの首都。

ジョージ５世の戴冠式のとき、旧都デリーの南に新首都建設計画が決まり、カルカッタから移された。

周辺都市

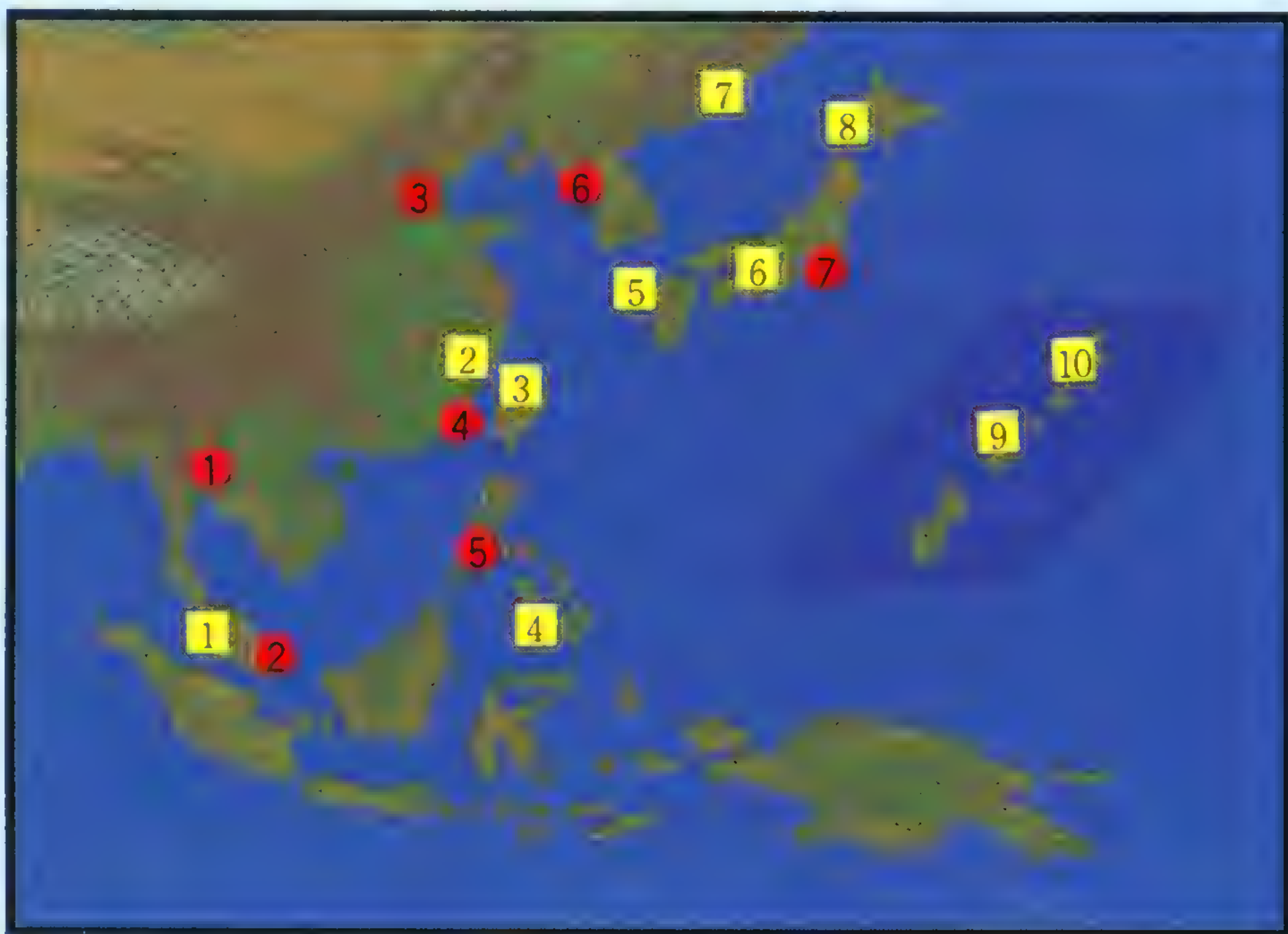
1 タシケント　ウズベキスタン（CIS）の首都。旧都サマルカンド、遺跡の町ブハラなどへの玄関口として知られる。

2 イスラマバード　1967年よりパキスタンの首都。旧都ラワルピンジに替わって、行政、産業、教育の中心地となった。

3 カラチ　パキスタン最大の都市。インドからイスラム教徒が流入し、急激に人口が増えた。工業の中心地である。

4 カルカッタ　インド最大の都市。ウェスト＝ベンガル州の州都でもあり、ベンガル文化の中心的な役割を果たしている。

5 ボンベイ　インドの港湾都市。インド半島のほぼ中心部に位置する。17世紀後半から東インド会社の拠点として栄えてきた。

東南アジアエリア

主要都市

❶バンコク（BKK）　タイの首都。旧都トンブリに隣接し、トンブリとバンコクを合わせて大バンコクとも呼ぶ。かつては寒村に過ぎなかったが、アユタヤからトンブリへの遷都（せんと）に伴って発展した。

❷シンガポール（SIN）　マレー半島の南端にある小さな島国・シンガポールの首都。インド洋と太平洋を結ぶ交通の要衝にあり、アジア中継貿易基地として急速に発展した。

❸ペキン（BJS）　中華人民共和国の首都。中国の政治・文化・経済の中心。1949年の建国宣言や'89年の天安門事件など数々の歴史的事件における舞台となっている。

❹ホンコン（HKG）　19世紀にイギリス領となった島。市名は香木の積み出し港であったことに由来。加

工貿易と観光が経済を支えている。1997年に中国に返還されることが決まっている。

⑤マニラ（MNL）　ルソン島南部にあるフィリピンの首都。1521年にマゼランが世界航海の途中で発見。19世紀に開港して以来、国際貿易が発達した。

⑥ソウル（SEL）　大韓民国の首都。14世紀の李氏朝鮮の時代から都市として発展した。荘厳(そうごん)な宮殿の周辺には、観光客の姿が絶えない。1988年にオリンピックが開催された。

⑦トウキョウ（TYO）　日本の首都。17世紀から日本の政治・文化の中心となった。1964年にオリンピックが開催された。

周辺都市

1 クアラルンプール　マレーシアの首都。低湿地を中心に錫(すず)鉱山から発展し、独立とともに首都となった。

2 シャンハイ　北京、天津と並ぶ中国の大都市。世界10大貿易港の1つでもある。

3 タイペイ　台湾北部の中心都市。18世紀頃から茶の積出港として栄えてきた。

4 セブ　フィリピン第3の都市。島のまわりにはダイビングスポットが多く、マリンスポーツの拠点として知られる。

5 フクオカ　九州地方最大の都市。博多どんたく、博多祇園山笠(ぎおんやまがさ)など、大きな祭で知られる。

6 オオサカ　日本第2の都市。食い道楽の町として有名である。お好み焼きやたこ焼きなどの庶民の味が人気を集めている。

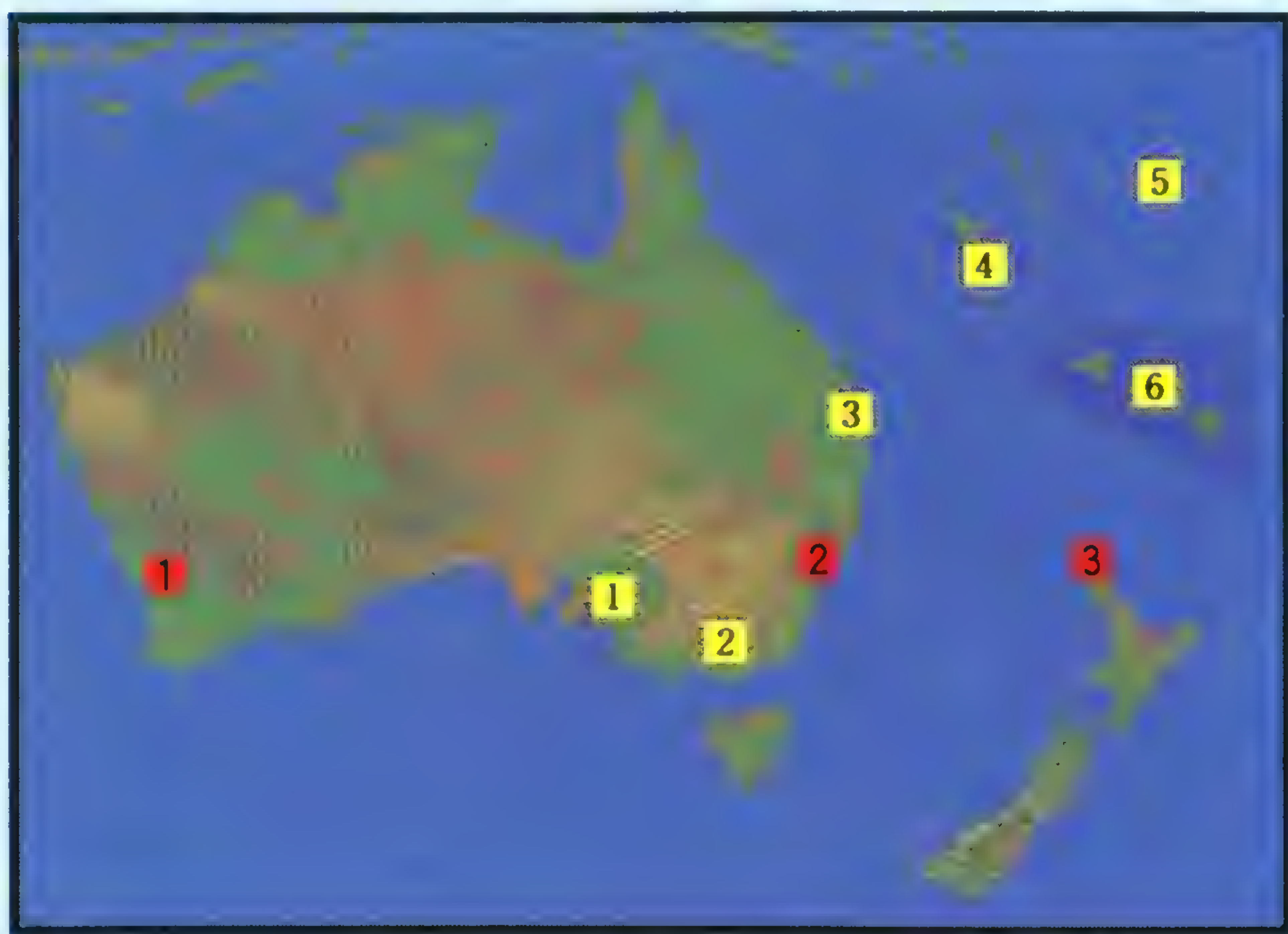
7 ハバロフスク　ウラジボストクと並ぶ旧ソ連極東

部の中心都市。探険家ハバロフの像が駅前にある。

8 サッポロ　　北海道最大の都市。毎年２月に行われる雪まつりには、日本だけでなく外国からも多くの観光客が訪れる。

9 グアム　　面積の30％が軍事施設という米領の島。マリンスポーツはほとんど楽しめる観光地として有名。

10 サイパン　　米領北マリアナ諸島の首都。太平洋に浮かぶリゾート地として多くの観光客が集まる。

オセアニアエリア

主要都市

①パース（PER）　　ウェスタンオーストラリア州の州都。1960年代以降、鉱山資源開発で急発展した。年間平均気温が23℃と温暖な地である。

②シドニー（SYD）　　南半球最大の都市。オーストラリアの産業、交通、文化の中心都市である。世界３

大美港の１つでもある。

❸オークランド（AKL）　ニュージーランドの北東にある経済の中心地。1865年まで首都だった。

周辺都市

1 アデレード　サウスオーストラリア州の州都。奇数年の春にはワインフェスティバルが開かれている。

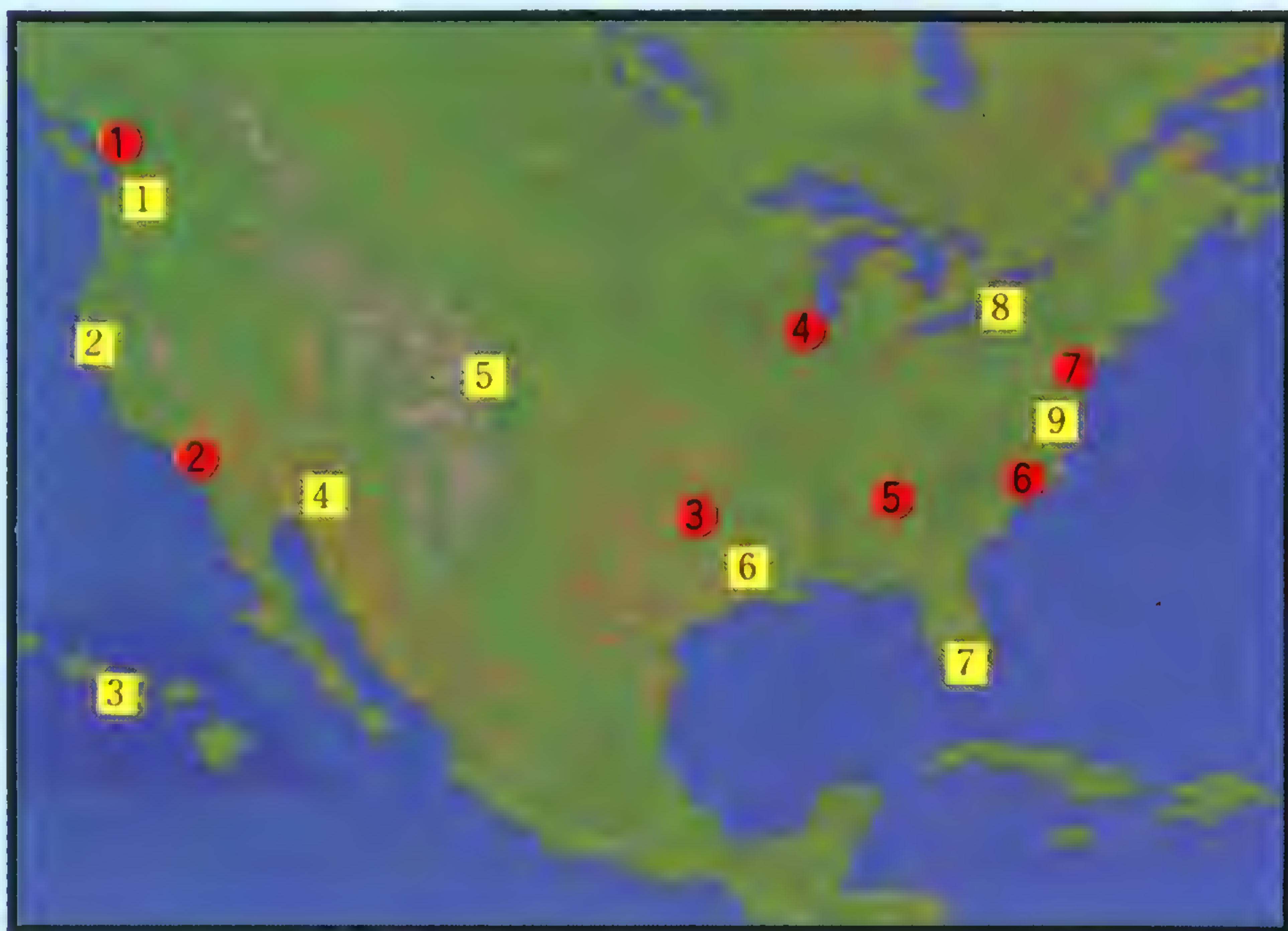
2 メルボルン　オーストラリア第２の都市。かつてのゴールドラッシュでにぎわったバララットが近くにある。1956年にオリンピックが開催された。

3 ブリスベン　クイーンズランド州の州都。コアラが抱けることで有名なローンパイン・コアラ保護区があり、オーストラリアで最もコアラの数が多い。

4 ヌーメア　仏領ニューカレドニアの首都だが、1989年７月にフランスの直接支配は終了した。独立の是非を1998年に全国民投票で問うことが決まっている。ニッケル鉱山があることで有名。

5 ナンディ　南太平洋のほぼ中央に位置するフィジーの都市。島のまわりには多くの珊瑚礁（さんごしょう）がある。

6 パペーテ　仏領ポリネシアの首都。画家ゴーギャンが好んで描いたことで有名なタヒチ島にある。

北アメリカエリア

主要都市

❶バンクーバー（YVR）　カナダ第3の都市。大陸横断鉄道が開通して以来、西の玄関口としての役割を果たす。

❷ロサンゼルス（LAX）　穏やかな気候に恵まれた西海岸の大都市。石油・映画産業の成功で多くの人々を集めた。1984年にオリンピックが開催された。

❸ダラス（DAL）　テキサスの経済中心地。1963年に、ケネディ大統領が凶弾に倒れた町でもある。

❹シカゴ（CHI）　アメリカ第3の都市で、交通の中心地。中西部全体の穀物取引所がある。

❺アトランタ（ATL）　ニュー＝サウスを代表する都市。アメリカのケーブルテレビ局CNNの発祥地でもある。1996年にオリンピック開催が予定されている。

❻ワシントン（WAS）　アメリカの首都。国内外の

政治の中心地。博物館、美術館などの文化施設が多く立ち並ぶ。

⑦ニューヨーク（NYC）　アメリカ最大の都市。金融、文化、ファッションとあらゆる面で世界の中心となっている。

周辺都市

1 シアトル　アメリカで最も住みやすい町といわれる。海と湖に囲まれており、真夏でも涼しいために、避暑客が後を絶たない。

2 サンフランシスコ　西部の金融の中心。19世紀のゴールドラッシュで、小さな港町が膨張して発展した。

3 ホノルル　ハワイ州の州都。全長22キロにおよぶワイキキビーチには多くの観光客がつめかける。

4 フェニックス　アリゾナ州の州都で、砂漠の中の近代都市。年間平均気温が高く避寒地として知られる。

5 デンバー　コロラド州の州都。大規模な国際会議用の施設を備えた近代都市として注目を集める。

6 ヒューストン　テキサスを代表する新興都市。NASAの施設のひとつがあり、宇宙開発産業でも有名。

7 マイアミ　フロリダ州の都市。ラテンアメリカとの接点にある。国際的なリゾート地として国内外から多くの人々が集まる。

8 トロント　カナダ最大の都市でオンタリオ州の州都。経済の中心地であり、交通機関が発達している。

9 フィラデルフィア　ボストンと並んで建国の中心的役割りを果たした都市。歴史的に重要な建物が多い。

南アメリカエリア

主要都市

❶メキシコシティ（MEX）　　メキシコの首都。アステカの都テノチティラトンの廃虚に建設された。1968年にオリンピックが開催された。

❷ハバナ（HAV）　　キューバの首都。1515年に建設された。旧市街には植民地時代の古い町並みが残る。

❸サンパウロ（SAO）　　ブラジルの都市。市の南西部にあるブダンタン研究所は毒蛇の研究で知られる。

周辺都市

1 キングストン　　カリブ海に浮かぶジャマイカの首都。1692年にポートロイヤルが大地震で壊滅したために建設された。

2 リマ　　ペルーの首都。16世紀に建設されて以来、植民地時代からあらゆる面で中心的な役割を果たしている。

3 サンチアゴ　　チリの首都。細長い国土のほぼ中央に位置する。大統領官邸などヨーロッパ風の建築物が目立つ。

4 ブエノスアイレス　　アルゼンチンの首都。ラプラタ川の河口に広がり、工業と文化の中心となっている。

5 リオデジャネイロ　　ブラジルの南東にある港町。カーニバルは世界的に有名。17世紀にゴールドラッシュが起こった後に、大きく発展した。

航空機一覧

機体は登場年代順に並んでいます。各機体の前の○の色は、販売メーカーを表します。ここに記載した価格は、1機当たりの標準価格です。

- ■ ツポレフ（ロシア）
- ■ イリューシン（ロシア）
- ■ ボーイング（アメリカ）
- ■ ダグラス（アメリカ）
- ■ シュド（フランス）
- ■ ロッキード（アメリカ）
- ■ エアバス（フランス）
- ■ ビッカース（イギリス）
- ■ アエロスパシアル（フランス）

メーカー	名称	座席数（席）	航続距離（km）	価格（万ドル）
●	DC6	80	6400	1400
●	L1049	90	7600	2200
●	バイカウント	70	2700	2000
●	IL14	30	3000	1000
●	Tu104	50	4000	1500
●	B707-120	140	6700	4700
●	DC8-30	140	8200	4800
●	カラベル	80	2400	3000
●	DC8-50	150	9700	4950
●	Tu124	40	5600	2000
●	B727-100	110	3700	2400
●	IL62	150	7900	3000
●	DC9—30	120	2400	2600
●	DC8-60	240	9500	5100
●	B737-200	110	2400	2750
●	B707-320	160	8900	5000
●	B727-200	150	4200	3000
●	Tu134	70	3700	2200

●	B747-200	450	10800	10500
●	IL62M	160	9000	3200
●	DC10	350	8900	7500
●	L1011	350	7200	8000
●	Tu154	150	3900	2400
●	A300	350	5800	6000
●	コンコルド	120	6400	11000
●	Tu144	140	4200	9000
●	IL86	360	4100	4200
●	B747-300	500	10800	12500
●	Tu154B	160	4000	2800
●	IL62mk	170	8800	3400
●	MD80	150	5700	3000
●	A320	180	6700	2800
●	B737-300	120	2600	3100
●	B757	200	4700	3250
●	B767	230	6500	3500
●	A300-600	370	8800	6200
●	A310	280	9600	4750
●	IL96-300	300	11000	4500
●	B747-400	550	11500	15000
●	Tu204	210	4600	2600
●	MD11	360	12400	10200
●	A340	330	14200	11000
○	?	400	12800	12000
○	?	360	8800	6000
○	?	200	7500	3600
○	?	600	11200	19500
○	?	500	6000	17500
○	?	1000	12000	40000
○	?	300	6500	22500
○	?	200	7200	3400
○	?	300	8000	19600
○	?	350	6000	15500
○	?	200	4500	12500

Ⅷ. シナリオと航空業界

航空業界は、たいへん速く進歩しています。数年前の大企業が数年後にその地位を保てるという保証はありません。この章では、シナリオの時代における航空業界をのぞいてみましょう。

シナリオ1＜1955～1975＞

～ジェット時代の夜明け～

1955年、B707とDC8の２機の開発がほぼ同時に決定した。アメリカで最初の、かつ傑作機と名高い２機の民間ジェット機である。ジェット機のパイオニアとなったイギリスのコメットは、その前年に飛行中に胴体が折れるという惨事を引き起こして運航停止に陥り、ジェット機のトップの座からは大きく後退していた。

これら２機の誕生によりジェット機時代がようやく到来したものの、長距離の輸送などは、まだ夢のような話だった。当初のジェット機はレシプロ機に比べ、燃料費が大きくかさんだためだ。このころ、メーカーとエアラインは２つの計画を検討している。ひとつは、来たるべき大量輸送時代に備えたワイドボディ機で、'68年にB747により実現した。もうひとつは、ジェット機よりもさらに高速度で飛行する、超音速機であった。

'63年、イギリス・フランスの共同で世界初のSST（SUPER SONIC TRANSPORT、超音速輸送機）の開発が始まった。当時のジェット機の数倍の速さで飛ぶ

というこの新型旅客機が実現すれば、東京ーニューヨーク間の飛行はわずか3時間。人々の夢はふくらんだ。

そんな明るい話題が多かった'60年代の航空業界に、いっそうの彩りを添えたエアラインがあった。アメリカ南西部、メキシコなどを中心に航行していたブラニフ・インターナショナルである。

'66年、それまでローカル色の強かったブラニフが、突然、人々の注目をさらった。「エア・ストリップ・オペレーション」という名のキャンペーンの開始である。このネーミングは、AIR STRIP（滑走路）とストリップをひっかけたもので、まさに機内のストリップであった。実際には、スチュワーデスのコスチュームを時間の経過と共に少しずつ変え、服を脱いでいくように見せかけたものだったが、退屈な機内にうんざりしていた乗客たちにとって、こんなに楽しいアトラクションはなかった。ブラニフの評判は急上昇であった。

さらに、機体の色を7色に塗り分けたり、ペインティングデザインに一流アーティストの起用を行った。

カルダーにデザインされたブラニフ機

ブラニフの機体は、どの空港でも一目でわかるほど目立ち、搭乗客の目を楽しませた。

ブラニフの行ったキャンペーンは、民間航空史上で最大級の規模で行われたとされるが、効果もまた絶大だった。年間売上にして41%アップ、利益11%アップという素晴らしい成果を上げたのである。

シナリオ２＜1970～1990＞

～激震、そして改革～

1970年代に入ると、順調だった航空業界にも暗い影が落とされる。'73年の第４次中東戦争と第１次オイルショックの発生である。アラブ諸国が石油の輸出制限を始めると原油は高騰した。ほとんどのエアラインでは、乗客数の激減で収入が落ち込んだうえ、高い燃料費に苦しむことになった。まさに冬の時代であった。

'70年代中盤にさしかかると、オイルショックの後遺症は薄れはじめる。しかし、民間航空をリードするアメリカの行く手には、新たな問題が待ち受けていた。不況時でも物価が下がらない、スタグフレーションの発生である。アメリカ政府は対処に頭を悩ませた結果、各産業界におけるさまざまな規制を撤廃し、産業成長を阻害するものを取り除こうと考えた。いわゆるディレギュレーション（規制緩和）である。航空業界もその対象であった。

'78年、アメリカ政府は、カーター大統領の正式承認を得て、自由競争と低運賃などの導入を目指した新国際航空政策を発表する。チャーター便の自由化や定期

便に対する制限の廃止など、７項目が盛りこまれていた。これにより、アメリカ国内では、航空会社はCAB（米国民間航空委員会）から事前に許可を得ずに新しい路線に参加でき、また、５％までの運賃値上げと50％までの運賃値下げに必要だったCAB認可が不要となった。実質的な自由競争である。小さなエアラインが大手の市場を食って、ビッグエアラインへと変貌を遂げる可能性も出てきた。何社も乗り入れる幹線航路では、運賃の値下げ競争がさかんに行われ、従来の半額近くの運賃で運航するエアラインも登場した。

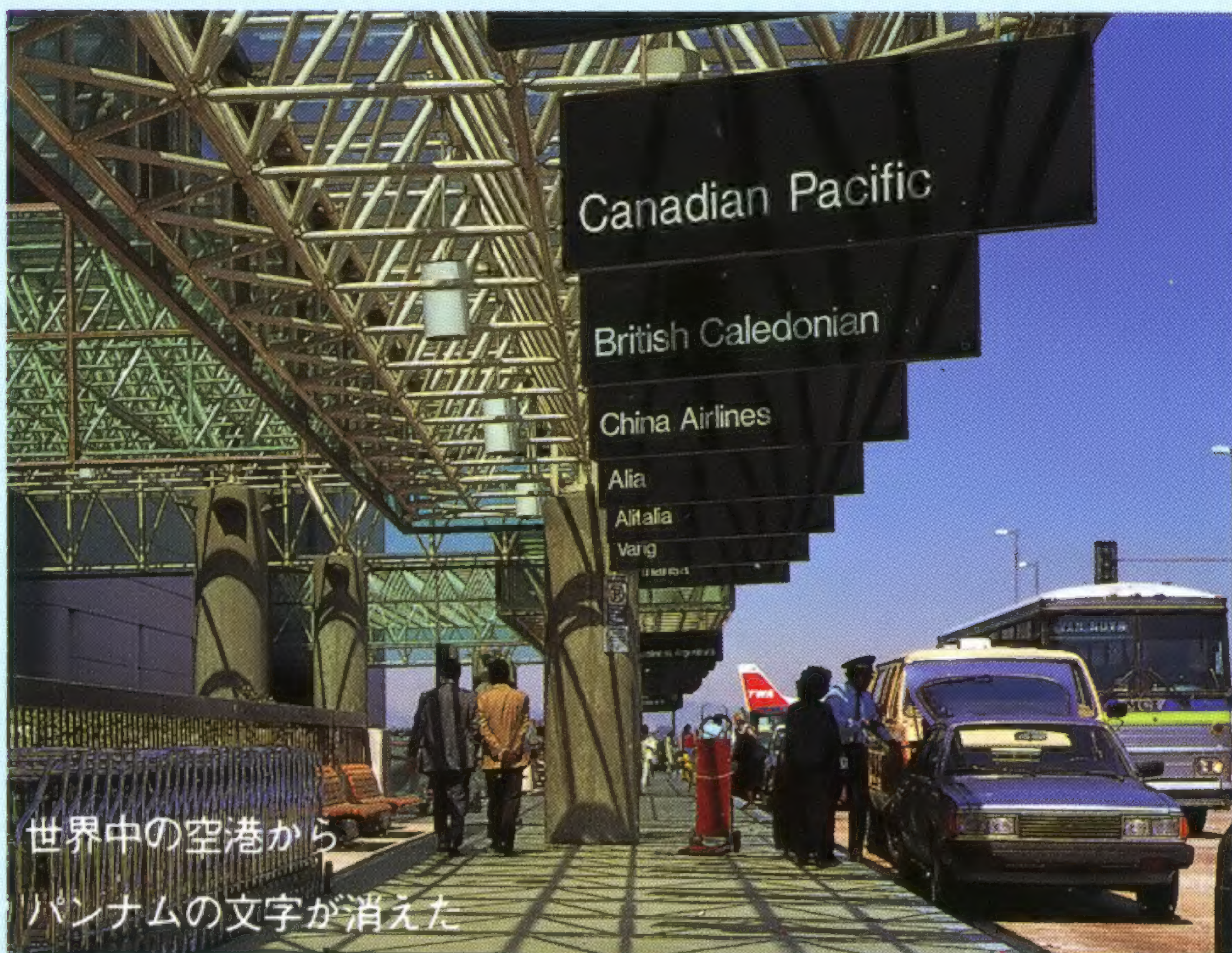
'60年代にあれだけ世間を騒がせたSSTのうち、英仏共同開発のコンコルドは、'76年１月にようやく英国航空とエールフランスで初就航した。'79年まではそれぞれ順調に航路を延長させていくが、燃費の悪さが命取りとなった。'78年に起きた第二次石油ショックに直撃され、その航路は次第に縮小されていく。

コンコルドにそっくりなことから「コンコルドスキー」と酷評されたソ連のSST・Tu144も、'74年11月に就航したが、'78年６月に墜落事故を起こして運航を停止。アメリカでは、開発途中でSST計画そのものが打ち切られるなど、'60年代の人々の夢は、わずか一部分が実現されただけであっけない幕切れを迎えた。

シナリオ３＜1985〜2005＞

〜ある時代の終わりと新たなる序曲〜

1985年４月、「空の王者」パン・アメリカンが、太平洋線を７億５千万ドルでユナイテッドに売却した。

世界中の空港から
パンナムの文字が消えた

機体のほとんどが、2千630人の社員と一緒にユナイテッドに委譲（いじょう）され、数多くの人々に愛されたパンナムの太平洋航路が終わりを告げた。以後、パンナムは残った航路を少しずつ切り売りしながら、'91年12月までその命を保つわけだが、中南米路線で細々と営業を続けるパンナムの凋落（ちょうらく）ぶりは、誰の目にも明らかだった。

'70年代に始まったディレギュレーションの影響で、いくつものエアラインが生まれ、消えていった。このころ誕生したエアラインの中には、突飛な発想で順調に業績を伸ばしていったものもあった。その中の1社に、'87年に創設され、「金持ちと有名人のためのエアライン」として知られる、MGMグランド航空がある。

MGMグランドは、アメリカの東海岸と西海岸をつなぐ小さなエアラインだが、その特徴は大きい。標準110席のB727はすっかり改造され、全席ファーストクラスの豪華な機体に変身した。座席はわずか33席。飛行機の中とは思えないほど広々とした機内には、皮のシー

トとテーブルバーのあるラウンジが設けられている。このような、「空飛ぶ豪華なリビングルーム」は、一般庶民には無縁だろう。しかし、今後はこのように飛び抜けた特徴を持つエアラインのみが生き残っていける時代に移行しつつあるのかもしれない。

シナリオ4 <2000～20>

～無限の可能性に向けて～

21世紀、それはあらゆる可能性に満ちている。乗客は、今よりもずっとよい航空環境を得られるようになるだろう。'60年代の夢であったSST計画は、完全には成功しなかったが、無駄ではなかった。近い将来、新しく変身したSSTがきっと誕生するに違いない。「朝食はニューヨークで、昼食は東京で」という時代が必ず訪れるだろう。その日の到来は、世界のエアライン各社にとって、また新たな競争が始まることを意味している。

参考図書

●『国際航空　ICAOと国際航空の現状』加藤書久著　教育社

●『月刊エアロポスタル』株式会社ワールドフォトプレス

写真提供

●株式会社ワールドフォトプレス　●ボンカラー

資料協力

●マクドネル・ダグラス社